RPG超级巨作，勇者斗恶龙·V完全攻略

PC史上的最强格斗，快打至尊

音速小子索尼克，格斗四人组

天舞三国志，三国正史上的天舞之灵



Game集中营



电玩英雄们，立即行动起来，
以笔作刀枪，杀向GAME集中营，把
你们对电玩的全部仇恨与热爱倾吐出来。



精华专辑

1994. 12

最新出擊——电子游戏攻略

感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

Game 集中营

任天堂 RPG 超级巨作 勇者斗恶龙 V 完全攻略

天舞三国志 三国正史之上的天舞之灵

任天堂十年辉煌

世嘉明星 音速小子索尼克 格斗四人组

PC 史上的最强格斗 快打至尊

世嘉大战任天堂



电子游戏综合娱乐专辑

DRAGON QUEST V



米老鼠
和唐老鸭





踢王





赌神·双六

闯关族的舞台

●熏风

有歌星，影星就有追星族，有电子游戏就有闯关族，天经地义。

中国大陆到底有多少台家用游戏机，恐怕无人知晓，据说有几千万台！粗粗算来，也就有几千万闯关族！港、台、日本游戏杂志多如牛毛，而大陆闯关族们至今还没有个属于自己的舞台，本系列专辑便应运而生。

一位十六岁的中学生赐名“Game集中营”，妙极。电子游戏有三个要素：好玩、趣味、创新。“Game集中营”这个名字挺好玩，有趣味，不拘一格，就让它做为闯关族的舞台，给诸位高手搭一个场子。不过有一句题外话致家长们，此“集中营”里绝对都是Game，不必太较真了。

现在，让我们杀

进



GAME集中营

Game 集中

1 闯关族的舞台

天堂任鸟飞

4 勇者斗恶龙V

12 赌神·双六

16 踢王

23 天舞三国志

24 爆炸俄罗斯

26 双截龙

30 快打旋风

PC游戏室

32 快打至尊

世嘉世家

彩2 音速小子索尼克 II

彩4 忍者龟

34 米老鼠与唐老鸭

36 铁甲万能侠

40 格斗四人组

42 午夜克星

44 亚生命战争

46 紫禁城

47 世界杯足球

49 NBA职业蓝球

營 NO・1

Game 集中营

任天堂 RPG 超级巨作 勇者斗恶龙 V 完全攻略
天舞三国志 三国正史之上的天舞之灵
任天堂十年辉煌



世嘉明星 音速小子索尼克 格斗四人组
PC 史上的最强格斗 快打至尊
世嘉大战任天堂

电子游戏综合娱乐专辑·93·第一辑

昨与今

50 世嘉大战任天堂

52 十年辉煌任天堂

54 任天堂探秘

渗透波
- 勇者五代三潮 55
- 世嘉 VR 56

57 大侦探俱乐部·攻关秘技

打余茶座
- 闯关族 58
- 不可不玩 59

60 死亡游戏 幻想者

62 新手培训车间

63 二手货市场

64 电玩大势——编后谈

封三 征稿启事

《Game 集中营》1993 年第一辑

编　　辑/《Game 集中营》电子游戏系列专辑编辑部
主　　任/熏　风
主　　编/田　松
编　　委/熏　风　韩　友　刘儒德　邱兆龙
友情设计/麦醒媛
美　　编/王　跃
摄　　影/周志伟
责任编辑/李可亮
协　　办/北京视野图书选题信息事务所
　　　　成都天达科技文化中心

出　　版/北京科学技术出版社(京)新登字 207 号
开　　本/16 开
印　　张/4
印　　次/1993 年 8 月第 1 版
印　　数/1——20000 册
书　　号/ISBN7—5304—1472—0/T・294
定　　价/4.50 元
编辑部地址:北京海淀白石桥路 48 号
邮　　编:100081
电　　话:2015511—256



勇者斗恶龙V

快速攻略

DRAGON QUEST

在遥远的过去，依邪恶意志复活的大魔王，将自己进化为最強之生物，但在数位勇士的带领下，人们击碎了大魔王的意志，夺回了世界的和平。

数百年之后，在这片广大的土地上出现了旅行的一对父子，父亲不知为何不断延续这恼人之旅？拥有天空血源的勇者何在？

巴帕斯是一国之君，这一日其妻产下一子，在妻子为子命名后，发生了意外之事……

主角张开眼，迎接清晨的微光，刚才的情景是一场梦？身边的父亲巴帕斯是位流浪的旅人，主角将梦中的情景告诉父亲，父亲微带笑意，他知道主角还未清醒，要主角走出船舱吹吹海风。

出了船舱的主角，吹着清凉的海风，的确睡意全消，在漫长的旅途内，无聊是难免的，于是便找几位船员聊天，而这些熟识父亲的船员，只是带着神秘的笑容，说父亲是位了不起的人。主角走了一会儿之后，船长要主角通知父亲船已入港。主角走入船舱，告诉父亲。父亲喃喃自语，已经有两年没回来过了。父亲出舱后主角也尾随出舱，父亲已在下船处等着，并提醒主角，柜子里的东西，不要忘了拿（柜子里可找到药草）。下船后告别船长，港口已经有人来接船了，这时父亲要主角四处走走，有要事相谈，便与接船的男子交谈起来。无聊的主角走着走着，出了港口，谁知遭到了怪兽的袭击。

正当危险时，父亲赶到，三两下便解决了这些小怪兽。在主角的心目中，父亲是最强的。这时父亲便带着主角来到了一座小村庄。

第一章 初生之犊

父亲与主角一踏入村子，立刻受到村人的欢迎，似乎都对父亲非常的熟识。父亲带着主角来到一位名叫山久的家中，在这还有位小女孩比安卡，父亲与山久聊天，主角便与小女孩来到楼上，一同回忆幼时的情景。这时小女孩的母亲上楼，带走了小女孩，说主角长途旅行后，必须早点休息。

主角下楼后，父亲说他有事先出去。无聊的主角便在村内四处走动，在旅店的楼上，见到了小女孩及其母亲，由她们口中得知，父亲很忙，进洞窟采药的人一直未归，他非常担心，于是勇敢的主角便决定代替父亲走一趟洞窟，查探采药之人为何未归。

主角踏入洞窟，在洞窟内找到了采药人，原来被大岩石压住了。主角急忙推开岩石，采药人解除了危险就回村了。无聊的主角当然还是要四处走走，在洞窟内，见到了一只史莱姆（通常史莱姆是主角最喜欢修理的对象），当然冲上前的主角，马上吓呆了这只无辜的史莱姆，史莱姆马上表明，它并没有恶意，并告诉主角按蓝色钮可进行调查，不必唤出指令栏。

主角回到山久家中，父亲带着小女孩及其母亲，一同前往亚鲁卡帕镇，医治小女孩父亲的病。一行人出村后西行，来到亚鲁卡帕镇，进入旅店中，将药带到，父亲表示要在此观察。于是主角便要离开，小女孩比安卡也要和主角一同散步。

两人在镇上闲逛，听说从前雷奴鲁城住着正直的国王及美丽的王妃，但因无子而一族火绝，最近雷奴鲁城夜里都传来可怕的哭声。在镇上，两人见到两个小孩在欺负一只像猫的小动物，小女孩不忍心，上前阻止。两位小男孩表示，要主角们赶走雷奴鲁城的鬼怪，才肯罢手，并将这动物交给主角。

两人回到旅店，父亲也要回村，比安卡的母亲见天色已晚，便留下父亲在旅店里过夜。在夜里比安卡来到主角床边叫醒主角，表示要前往雷奴鲁城赶鬼，年幼好奇的主角，赶紧起床，随着比安卡出门。

两人偷偷地溜出镇，北行来到了雷奴鲁城，但发现城门深锁，只好寻找其他入口。在城右侧找到了进城的梯子，于是两人由梯子进城，中途比安卡被鬼怪捉走，所幸在两座墓碑处找到了比安卡，之后在城内的藏书室，见到一位女幽灵，正要靠近询问时，她开启了通往地下室的秘道，由秘道进入，见到了王妃的幽灵，王妃希望主角能帮助他们回到他们的墓。

主角两人继续前进，见到了国王的幽灵便一路赶上。国王说，他是头一次见到有如此勇气的人。数年前鬼怪住进此城，使国王及王妃不得安宁。国王请求他赶走鬼怪头目。心地善良的主角，当然答应这个要求。国王在前带路，要主角跟着，并说厨房内有火把，可照亮黑暗的地方。

先至厨房找到火把，跟着来到城内原本黑暗的地方，用火把照亮通道，发现另一个阶梯。由梯而上，击退众鬼，找到鬼王。鬼王正离开王座向外走，两人合力制服了鬼王。鬼王离去后，国王及王妃的灵魂飘来，带着两人来到墓前，国王及王妃终于可安眠地底，而国王也给了保贵的谢礼“黄金护符”。

两人带着疲乏的身子，回到了镇上，天明后，两人至男孩处，去要被欺侮的小动物，并为它取名“波隆哥”，回到旅店时父亲已打点完毕，准备回村子。于是主角依依不舍地离开了比安卡，回到了故乡的小村。

第二章 生离死别

回到了山久家中，休息一夜，父亲表示要留在村中，有事必须思考。主角四处闲逛，来到了不常来到的酒店，在酒店柜台上见到了一名身形隐约可见的人，相当的怪异，于是主角上前搭话。这男子十分惊讶主角能看见他，他要主角同他前往村内唯一的地下室，在那里可清楚地见到他。

好奇的主角在山久家的地下室见到了这位男子，他说他是妖精名叫贝拉，并说主角有特异能力。突然主角的父亲来了，说听见了外人声音，并提醒主角小心着凉，然后就走了。

贝拉告诉主角，他的国家现在有危难，希望主角帮助，详情可由普瓦先生处得知。贝拉离开后，屋里降下一座不知通何处的长梯，缘梯而上，便来到了精灵之国的村子，在此村子见到了族长普瓦。普瓦说，精灵一族的重宝被盗，没有春风之笛，便无法将寒冬转换为春天，难怪在现实世界里，如此的寒冷异常。主角答应族长帮助找回重宝后，贝拉也加入了寻找春风之笛的行列。

在村内四处探问下，得知北方有个冬之国，有座冰之馆，但入口被上了锁，另在旅店得知，西边洞窟住着一名矮人，善作钥匙。大伙决定先到西方洞窟，寻访这位钥匙名人。

大伙在西边找到了这座洞窟，但矮人表示他的技法，已被封在洞窟最深处的宝箱内。既然如此，只好先寻找放技法的宝箱，所幸在最底层找到了。

离开洞窟后大伙来到了封闭的冰之馆，打开了上锁的门，在冰之馆中找到了盗走春风之笛的撒鲁。击败撒鲁后，其身后出现了雪之女王，原来这一切都是雪之女王暗中搞鬼，于是愤怒的主角集中力量，击倒了雪之女王，由身边的宝箱夺回了春风之笛。

大伙回返妖精村之后，见到族长普瓦，普瓦表示由衷的谢意，并告诉主角，在主角长大后，若有什么困难之处，可来到这里，一定尽力帮助。在春风之笛的吹奏下，气温慢慢回暖，主角也在飘花中被送进了山久家地下室。

回到山久家中，山久说父亲找不到主角，已先走一步前往莱因哈特城，刚走，只要加快脚步便可以追上。于是主角赶紧出门，准备出村时，村口的卫士说父亲仍未出村。主角四处找寻，在教会中找到了父亲。父亲表示就要出发了，要主角在神前祈祷，而父亲先至村口等待。

在神前祈祷之后，来到村口，跟着父亲，通过关卡，来到了莱因哈特城，晋见国王。在国王退下身边士兵后父亲也要主角退下。主角离开父亲，在王城上下四处走动。从城内人们口中得知，王子亨利是个性情怪异的人。回到国王那里，父亲已不在此处，国王希望主角和长子亨利交个朋友。



主角前往亨利的房间，在通道处见到了父亲，父亲也希望主角与亨利成为好友。无可奈何，只好至亨利房间见见这位个性怪异的王子，谁知王子坚持要主角做部下，只好答应王子。这时王子表示，要主角去取屋内宝箱中的部属证，没办法只好进内侧房间，开启宝箱时，时却发现宝箱已空无一物。

回返找王子时，发现王子已经不知去向，来到通道询问父亲，父亲也没见到王子出去这时父亲也心急了，带着主角来到亨利房间去寻，没想到这家伙又冒了出来，父亲很不好意思地走了。之后王子又玩同样的把戏，主角仔细思考，一定有什么密道，于是在搜索下发现了椅子下的密道阶梯，由阶梯而下，果然发现了王子。

就在这时，突然冲进两名大汉，将王子押上船走了，主角赶紧找到父亲，告诉父亲王子被捉的消息，父亲带着主角沿路追赶，后来又丢下主角追出王城而去，留下的主角也想前往，于是在城内询问有无可疑之地，得知城北东方有个大洞窟。

主角出城后前往东方洞窟，进入其中，中途见到匪徒，得知都是王妃的主意。在内中见到了父亲与魔怪打斗，父亲实在太强了，两三下便清理干静。父亲见到主角前来也无法再赶主角回城，于是守护着主角乘上小舟，来到洞内的牢房。父亲破门救了王子。

但这时出现魔怪阻拦，于是父亲要主角先带着王子出去，主角拖着王子冲出洞窟，但在出口处，却遇到邪教大神官凯玛，主角现在的实力远无法抵抗凯玛，被打倒在地，这时父亲及时赶到，凯玛便召唤魔怪牛头兽及马头兽，在父亲的强力攻击下两魔兽被击退，就在这时凯玛竟以主角的命要挟父亲。可怜的父亲在不还手之下被两魔兽击倒，在气绝前，父亲告诉主角，母亲尚在人世。这时凯玛发出魔法火焰烧尽了主角的父亲。

主角无力抵抗，父亲被害。凯玛发现了主角身上的黄金护符，他喃喃自语，将护符毁坏，带着主角及王子以魔法飞跃离去。

第三章　新的冒险之旅

十年之后，在苦役的严酷的环境下，主角及王子都长大成人。这一日主角找到了亨利，表示想脱逃的意念，主角的心中还挂念着父亲临终的话，要找寻尚在人世的母亲。于是主角四处找寻机会，东走西探，不觉天色已晚，在士兵们的命令下大伙全回屋休息。

一早起床后，大伙在感叹中，又开始了一天的劳役，主角来到了地下搬岩场，见到一名女子被鞭打在地，亨利再也忍不住，上前与监工发生冲突，主角也上前协助，击倒两名监工，在一阵混乱下，引来了大群的士兵，将两人押进牢房。

主角及亨利两人在牢房内正不知如何，一名士兵前来，带着被鞭打的少女。原来这名士兵是少女的兄长，名叫约书亚，他透露当神殿造成后，这里的苦工都要杀掉，所以约书亚希望主角带其妹一同逃离，要主角乘着大木桶流出，约书亚将主角之物还给主角后，开启水道，主角们便进入木桶，随波流出水道。

一阵昏迷之后，主角醒来发现修道院中。他找到了女子玛利亚，玛利亚交给了主角1000元旅费，主角又开始新的冒险旅程。在修道院门口，遇见了亨利王子，主角向亨利表示要开始找寻母亲的流浪生活，于是亨利进修道院告别，院长及玛利亚都出门为主角送行，并告诉主角北方有个大镇欧拉库鲁贝里之都，也许可探知些消息。

主角北行来到了欧拉库鲁贝里之都，在此地下室遇见了一名怪兽爷爷，他说主角有特殊能力，能使怪兽心意悔改，但必须先找到马车。主角在镇上走走，得知夜间有个贩卖珍贵物品的地方，于是主角们在镇外等到天黑，再进入镇内，于夜间珍贵物品贩卖处，购得了一辆马车。

在镇上稍作休息，北行回到已荒废的山达罗兹村，由一老人处得知，父亲在洞内藏有重要的东西，于是大伙乘着小船进入洞窟，在洞窟内找到了天空之剑及父亲的留信，原来父亲长年在外流浪，就是要找寻被恶者捉走的母亲玛莎，因母亲具有通魔界的能力，所以必须找出真正勇者，配着天空之及防具，才能进入魔界，救出母亲，但至今仍未找到防具及真正的勇者。

看完了父亲的留信，拿起了天空之剑，回到村子，出村向西来到亚鲁卡帕镇，得知亨利的父亲已死，由亨利之弟继位，但民声不佳。于旅店休息时，亨利心里难过无法入眠。早起后，在镇内得知比安卡于七年前，卖掉了旅店，一家人搬到海那边的山中之村。另外在酒店中，若在柜台边不喝酒，可探知关于勇者的传说。

关于勇者的传说，就是黑暗帝王复活后，出现一名身着天空之铠及盔，手持天空之剑的勇者，打倒了黑暗帝王。但经过数百年后，勇者早已蒙主恩召归位，然而他的子孙或许还在人世。离开镇后来到关卡处，士兵本要拦阻，但王子提起幼时之事，士兵认出亨利，便让路给主角们通过。

大伙来到了亨利的故乡莱因哈特城，进城时，亨利表示，不要透露身份，要先看个究竟，四处瞧瞧。亨利发现许多奇怪的家伙，而亨利因未表明身份，无法入城，这时亨利想起城外有密道，大伙乘着小舟，由护城河桥下密道，进入城内，中途地牢中见到了被关在牢中的太后。

大伙潜入了王城内，见到了亨利之弟帝鲁，亨利小声以幼时之事暗示帝鲁，于是帝鲁退下了大臣，向亨利表示，在仓库的书架中，有书记载，关于不可思议之镜的事。帝鲁将钥匙交给主角后，大伙前往上锁的仓库，进入仓库，由书架上日记得知，南方有座塔，塔内藏着一个不可思议之镜，可映出真实原状，但塔门只有修道院的人才能开启。

大伙由地下室的传送点，来到南方之塔处，这时大伙先回转至修道院，向修道院中弹琴的修士表示来意。修士表示，只有心地纯洁的少女，才能开启塔门。大伙带着玛利亚来到南方之塔，在玛利亚祈祷下开启了塔门，冲上塔顶找到了宝镜。

取得宝镜后，返回王城，来到王城楼上，帝鲁正面对两位真假太后，在宝镜的映照下，左边的假太后原形现出，击倒怪物化成的假太后，终于真相大白。

隔日，王城内恢复了和平，而亨利表示要留下辅助帝鲁，并告诉主角比斯达港船只已靠岸了，可至港口乘船继续旅行。告别了亨利，在城下镇里听到关于遥远的西方之国有惊人道具的传说，于是主角便到港口，登船西行。

主角平安的来到了港都波特西鲁米。在旅店中见到两名巨汉正在找一名农民的麻烦，主角上前为农民解危，农民说，他的村子出现了怪兽，就住在南方的卡布基村，农民希望主角能驱走怪兽，主角一口答应，农民便交给主角1500元，作为一半的酬劳，便先行回村。

主角随后也来到卡布基村，一进村长家，就见到一名男子愤愤离去，在村长处得知，怪兽是由西边而来，其余都不知情。

主角离开村子向西行，来到了巨大的洞窟，在洞窟内找到了一只野兽，感到十分熟悉，好象是幼时饲养的象猫的小野兽，于是主角取出了比安卡送的发带，便使它想起来，果然是波隆哥，波隆哥便加入了主角的冒险行列。



在波隆哥的身后，主角见到一把刻有纹章的剑，原来是父亲惯用的剑，十年来波隆哥一直守护着它，主角回到村子后，村长表明已无妨碍，取得村长的赏金后，便离开村子，前往港都的西方，来到了鲁拉凡镇，在此镇中见到一名研究古代魔法的老人，老人有种跳跃魔法，但还少了鲁拉月草，便由地图指示地点，要主角前往，并告知必须在夜间才能看到它发出的微光。

主角在老人的指示下，穿过西边高地，来到地图指示之处，夜晚，果然见到有一处发出微光，找寻调查后采到了鲁拉月草，将草带回镇上。老人十分高兴，马上进行实验，在一阵爆发后，主角悟得跳跃魔法。

第四章　感情的选择

离开镇后，一路南行的主角，来到一间野外旅店，得知亨利结婚的消息，于是主角运用跳跃魔法，赶往莱因哈特城，向亨利道贺，在城内国王帝鲁告知，勇者使用的盾，听说在沙拉布拿镇，而大臣告知，欧拉库鲁贝里，贩卖着旅人的地图，对于主角旅行非常有帮助。

离开莱因哈特城，主角先赶到欧拉库鲁贝里，在夜间购了旅人之地图，再由鲁拉凡镇南行，通过地道后，来到了沙拉布拿镇，一踏入镇内，就见一名美少女追着小狗而来，主角挡住了小狗后，少女表示这小狗从未亲近过陌生人，询问了主角的姓名后离去，主角来到酒店，在酒店中得知鲁顿曼今天在家中发表重要消息，原来其女要物色结婚对象，另外得知天空之盾，是鲁顿曼的家传宝盾。

为了取得天空之盾，主角来到了鲁顿曼家中，在此已经有几位男士等待，表示爱慕，这时鲁顿曼下楼，主角也跟着几位男子一同进入客厅，在坐定之后，鲁顿曼表示，要娶他的女儿有个条件，必须取得水及炎两戒指，而娶其女儿可获得传家之宝盾。

鲁顿曼告知炎之指，在流着溶岩洞窟后，便带着女儿上楼，原来在村口遇见的美少女，就是鲁顿曼的女儿，为了求取天空之盾，主角上楼，问清楚炎之戒指，就在东南方的洞窟内，主角便赶紧离开镇，前往溶岩洞窟。

主角来到了溶岩洞窟，进入其中，在最深处，找到了炎之戒指，这时出现了三名专护的溶岩巨人，打倒巨人后，取得了炎之戒指，主角便带着炎之戒指，回沙拉布拿镇，将戒指交给鲁顿曼。

在泉水包围之处，鲁顿曼告诉主角，水之戒指，在泉水包转之处，在镇外的船只可供主角使用，虽然无明显目标，但主角离镇后，便乘上小船沿河而行，前往河的上游，中途遇水门阻挡，在告示牌上指示，开水门必须至山奥之村，于是主角下船，来到小山坡中的山奥之村。

进入了山奥之村，在村内见到了比安卡的父亲，闲聊了一会，比安卡也回到家中，两位青梅竹马的男女，就这样交谈一夜，太阳升起了，比安卡为主角做早餐，这时比安卡之父说，比安卡并不是他亲生女儿，用餐后比安卡表示要与主角同行，前往冒险。

有了比安卡的加入，便开启了水门，来到河川的上游，发现一座可疑的瀑布，由瀑布而入，到了一个充满水的洞窟，找到了水之戒指。

大伙赶回沙拉布拿镇，将水之戒指交给鲁顿曼，鲁顿曼十分高兴，已把主角认定为女婿，但这时少女芙萝拉看出了比安卡对主角的爱意，便表示要让主角选择他所爱的人，鲁顿曼表示，让主角考虑一夜，并将比安卡安置于别庄里。

夜里烦燥的心情使主角无法入睡，两人都如此的好，实在让主角无法选择，心烦的主角，只好四处走走，但不觉得走向比安卡所在的别庄，在此比安卡也未入睡，虽然比安卡的口中，显出不在意的言语，但让主角更为心痛，最后主角的心里有了决定，便返回旅店安心入睡。

次日主角醒来，来到鲁顿曼家中，当然主角还是选择对主角怀着深深爱意的比安卡（若选择芙萝拉则在战斗时，无法以指令指示战斗）。成为新娘的比安卡，便被送往别庄准备，这时鲁顿曼要主角前往山奥之村的道具店，拿取订制的头纱，主角出镇后，赶往山奥之村，在山奥之村岩洞内的道具屋，取得了头纱，赶回镇上。

回到镇上后，进入别庄，将头纱为比安卡戴上，两人便踏上教会礼堂，这时亨利夫妇也赶到，主角与比安卡，便在隆重的婚礼，及众人的祝福下，结为夫妇。一夜恩爱后，比安卡也了解主角必须旅行的原因，于是夫妇一同踏上冒险之旅，两人来到了鲁顿曼家中，向鲁顿曼告别，这时鲁顿曼很大方的将家传之宝让出，主角便可在鲁顿曼身后宝箱内，取得了天空之盾，而鲁顿曼告诉主角，在波特西鲁米港的船，可让主角自由使用。

主角们离开沙拉布拿后，来到波特西鲁米港，在酒店中得知，出海后一路南行，可到达一座沙漠之城，那里有勇者之墓，于是主角上船，一路南行，通过遥远的海洋，来到了这片沙漠之地，在绿洲竟发现了一座小屋，在屋中的老人处，得知沙漠之城，特鲁帕多鲁城就在南方，而东南方是金属王所住的岛屿。

主角踏出绿洲后，向西行来到了特鲁帕多鲁城，在城的地下，找到了女王，在女王的带领下，大伙来到勇者之墓，见到了勇者的天空之盔，主角拿起天空之盔试戴，却无法戴住，由于天空之盔是女王国中保护之物，主角也不便强取，只好再找到女王，向女王告知找勇者的动机。

女王也能看出主角的心，于是告诉主角，巴帕斯是东之国古兰巴尼亚的国王，可前往巴帕斯故乡看看，主角告别女王，再乘船渡海，登上东边大陆，来到了一家野外旅店。

在旅店中，主角得知越过山区，便可前往古兰巴尼亚，在旅店中休息后，便进入北边山，进入山区内，来到一个老婆婆居住的地下室，在此借宿。夜里老婆婆前来，主角发现全身乏力，但奇怪的老婆婆不仅未伤害主角，还使主角提升了五点的攻击力。

离开了老婆婆居住的地下室，登上山区，来到了山中小村吉索多，比安卡突然倒地，似乎有病，所幸在旅店休息后，体力完全回复，于是大伙再度踏入山区，越过山区之后，主角们平安的来到了古兰巴尼亚城。

第五章　勇者的诞生

大伙踏入了古兰巴尼亚城，在城外小屋中，找到父亲旧属山久，山久表示现王位正由巴帕斯之弟代理，于是山久带着兴奋的心情，带着主角进入王城，来到国王面前，国王欧吉隆得知主角尚在世，也非常高兴，但在这时比安卡又不支倒地。

经过诊断，比安卡已怀了主角的孩子，在欢喜之余，主角又来到国王处，国王欧吉隆表示，现主角平安归来，理应将王位让出，这时大臣进言，历代国王都必须至试练洞窟，拿取王家之证，而试练洞窟在城东的森林中，虽然国王担心主角的安全，但大臣的进言有理，也只有接受。

主角休息一夜后，便出城前往东边洞窟，开启密门进入洞窟内，又遇一颗巨岩及水门。经主角思考，悟出巨岩是阻止大伙被冲走的，于是将巨岩推到身后，开启了水门，顺利的进入洞窟，但又遇一处只见一大排石柱而无通道的地方，四处搜索，找到了一支断成一半的石柱，一推石柱，便启动开关，现出了通道。

由通道进入后，取得了王家之证。正要离去时，出现了三名大汉阻挡，击倒这些来路不明的人后，大伙返回王城晋见国王，国王见主角平安归来，非常的高兴，便吩咐大臣准备即位大典，将王位交还给主角。

此时来人通报，比安卡就要生产了，主角上楼看过比安卡后，又下楼等待，不久来报比安卡已经生下了婴孩，于是主角兴奋的冲上楼去，比安卡竟一举生下双胞胎一男一女。主角为孩子取名后，一夜过去，便是主角的即位大典。

主角在欧吉隆国王的宣布下，坐上了王座，成为国王，主角随着众人，来到楼下见城内的百姓。由于新国王登上王位，全国上下都在狂欢中倒地不起，主角心中百感交集，在王城楼上，意外地发现比安卡母子全失踪了，主角赶紧下楼寻找，耳边忽然听见房里传来婴儿的哭声，主角回头至房里找寻，在床下找到了躲在床下的保姆及婴孩，由保姆口中得知，比安卡被魔怪捉走，这时山久也上楼，表示和二十年前相同的情形。

一夜过去，大伙都醒来了，在厅上商讨，发现大臣已不见踪迹，主角在大臣房内，找到了一只天空之靴，而城民曾表示见过大臣飞往天空，主角下定决心找寻比安卡，踏出城门，展开新的冒险故事。

出城后的主角，穿上了天空之靴，咻　　的飞至天空，降落在北方的一座野外旅店，在旅店中得知大群怪兽向北方山区而行，并听说山上的塔内住着可怕的怪物。

出旅店向北行，果然在山区中发现一座塔，踏入塔内避开了许多机关，（对于火焰炮，可利用岩石阻挡。）中途见到倒地的大臣，一路上登上塔顶，其间遭遇20级的恶鬼及奇美拉35级，击倒这些强敌后，便可见到马头兽，然而马头兽身上布满结界，使主角们无法攻击，在这时比安卡身上放出了奇异的光芒，除去了马头兽的结界，在众人合力下，击倒了马头兽。

倒地的马头兽，以不敢相信的眼光望着比安卡，原来比安卡就是承继勇者血源的人，但这时马头兽以最后的生命力量，集中施法，使主角及比安卡完全石化，而马头兽也在施法后死去。

在这时寻宝者来到，见主角及比安卡二座石像，便当成异宝搬走，另外一方面，欧吉隆正担心主角的下落，这时有人来报，在北方见到过主角，于是欧吉隆便派人全力追查主角的下落。

搬走石像的寻宝者，来到了市集中，开始拍卖石像，有位仁兄以高价购得，将石像带回其家中，这家人正喜获第一个小宝宝，于是将主角石像当成守护神，放置在庭院。日子一天天地过去了，婴儿也一天天地成长，突然有一天，由天上降下两只怪兽，捉走了小孩，愤怒的男主人，推倒了主角的石像，日子又一天天过去了。

这一日山久带着主角的儿女，找寻至此，见到了主角的石像，便吩咐主角的女儿以杖治疗了主角的石化，清醒的主角，见到山久及儿女，父子相逢后，大伙都回到城内。

主角于欧吉隆处得知母亲的故乡在遥远的北方（地图指示处），而山久表示，已唤来怪兽爷爷，酒店处的柜台，也能集合人类的同伴。带着儿子及女儿，主角一行人便再度出发找寻母亲及妻子的下落。

由于发现比安卡之子，就是拥有勇者血脉的人，于是带着儿子，前往沙漠之城，拿取天空之盔。天空之盔在主角之子的头上，变得非常合适，而从前取得的天空系防具及武器也适合主角之子穿戴，没想到千辛万苦要找寻的勇者，就是自己的儿子，主角也感到相当意外。

第六章　天空之城

带着儿女一同乘船北行，来到母亲故乡的大陆，却发现由陆路无法前往，在大陆的东边海岸，找到一个水道入口，乘船穿过水道后，顺利地来到母亲的故乡耶鲁哈本村，有位老人表示，在村内可找到飞毯及魔法之钥，于是大伙仔细搜寻，找到了飞毯及魔法之钥，另外见到了四名长老，由长老处得知，母亲具有开启黑暗世界之门的能力，必须救出母亲，再封住黑暗世界之门。

大伙出镇后，便乘飞毯，来到地图中央的大岛，在此大岛上可找到通往天空之城的塔，踏入塔中之后，在塔中找寻，发现一位仅存者，得知天空之城已沉入湖底，可取熔岩之杖，将阻挡洞口的岩石溶去。

带着熔岩之杖，来到被岩石所阻的洞窟，使用熔岩之杖后，天降下高热熔去了岩山，大伙便顺利地踏入洞窟，在洞窟内到处都要乘坐矿车，一出差错就必须重新来过；在中途见到一名男子，乘着矿车不停的绕，这时主角帮助他按下了切换开关，解了这名男子之危。这名男子表示，他是天空之城人，名叫普山，在此被困了二十年，今日幸被主角所救。普山加入行列，与主角们共同前往天空之城。

进入天空之城后，普山带着主角来到王座处，在王座后方找到了隐秘的阶梯，普山带着主角前往台座，发现台座上的光球不见了。普山说，天空之城沉入湖底的原因，就是黄金护符不见了。这时主角想起幼时之事，便告诉普山，黄金护符已破碎，普山说，护符是妖精国古代之王所制，或许找寻妖精王能够帮得上忙。

主角们脱出天空之城后，四处打听，在修道院得知，沙拉布拿镇东边有个通往妖精之村的森林，于是大伙便赶往沙拉布拿镇，顺便拜访很久不见的鲁顿曼。

找到了鲁顿曼，鲁顿曼请求主角前往山奥之村西边的小岛，看看庙中某个壶的颜色，主角们前往观看，见是红色。回到镇上，鲁顿曼已前往高塔，主角们便登上高塔，告诉鲁顿曼，壶现为红色。鲁顿曼便说，壶中恶魔已复活。于是鲁顿曼急忙离开高塔。

突然远方传来巨响，一只巨大的恶魔走向高塔，主角们奋力抵抗恶魔，将恶魔除去，取得高塔上留下的宝箱，取出宝箱之物，竟然是最后之钥。

大伙离开沙拉布拿后，向东行来到了通往妖精之村的森林，在森林中见到一间住家，这儿的居民说，只有小孩子才有可能看见妖精。离开了这户住家，四处探索下，见到一堆正在烧的火堆，而主角的儿子竟能见到妖精，于是在妖精的带路下，大伙顺利地来到了妖精之村。

进入妖精之村，见到许久未见的贝拉族长波瓦先生，波瓦似乎早已料到主角会前来。主角告知来意后，波瓦便交给主角角笛，要主角前往找妖精女王，定可获得帮助。在波瓦的指示下，主角找到了群山环绕的小湖（于天空之塔北方），乘着小船来到湖中央，主角吹起了角笛。这时由湖中浮起了巨城，大伙便踏入城内。

在城内见到了妖精女王，妖精女王表示已无能力复制，但交给主角一个光之护符，表示具有控制时间的能力，要主角好好使用。主角们来到城楼上的左侧，在此有位妖精要主角站在地图前，主角按指示而行，突然主角被掷入时间漩涡内，清醒时已回到十年前的山达罗兹村。

在村内找到幼时的主角，这时主角便以光之护符与黄金护符掉包，取得黄金护符后，主角便赶紧脱出村子，回到原来的世界。大伙离开妖精之城后，便直奔回天空之城，将黄金护符交给普山，普山将护符安置于台座上，突然天空之城缓缓的升起，浮在半空中。

由于天空之城浮起，城内的水也退去了，主角们在天空之城内四处查探。有人告知，天空之城中没有名叫普山的人，主角也感到非常奇怪，另外在一位老人处，获知要使龙神复活，必须前往北东方之岛的波布鲁塔，在柜中取得具有奇妙的效用的勾绳。

这时主角可驾浮起的天空之城，向东北方行进。来到地图左下角，岩山围绕的岛屿，找到了波布鲁塔进入塔内，塔中有许多环扣可利用勾绳移动，在塔内首先找到一

名修士，得知龙神之眼，被二只可怕的怪兽夺走。在主角的四处找寻下，找到了牛头兽及凯玛两兽，这都是主角的杀父仇人，一一解决后，取回龙的双眼。主角们将龙的眼装回龙之巨像，龙口便张开，伸出舌头为桥，主角便进入巨像内部，取得龙之杖及龙之护符，带着这两件异宝，回到天空之城，与普山见面，普山向主角索取龙之护符后，突然化身为巨龙，原来普山就是龙神的化身。龙神交给主角一个天空之铃可利用此铃，召唤巨龙前来。

主角踏出天空之城，乘上唤来的巨龙，一举冲上圣山上的神殿，在神殿外侧的屋子，打倒怪兽，取得天空之铠，进入神殿。发现教主竟然是母亲玛莎，这时玛莎劝主角顺服。当然充满正义感的主角，绝对不可能妥协，这时假玛莎现出原形，原来是邪教的神官，击倒神官后，在比安卡石像前的图案中央调查，便可找到秘道阶梯。

由阶梯续进找到了邪教真正教主伊普尔，击倒伊普尔后。伊普尔死后，留下了生命之戒指，主角带着戒指正要脱出时，戒指传来母亲的声音，回到比安卡石像处，生命之戒指发出光芒，而比安卡也回复原态。

一家平安团圆，回到了王城，主角便向欧吉隆表示，要进入魔界救助母亲，于是带着儿女，来到了母亲故乡耶鲁贝佛，在长老处得知，带着三只戒指，进入水之神殿内，便可开启魔界之门。

第终章　最后决战

主角带着三只戒指，水、火、生命戒指，踏入了水之神殿，将三戒指戴在女神像手上，便开启了通往魔界之门，这时又传来母亲的声音，并且留下了一颗贤者之石，带着贤者之石，主角踏入魔界，首先来到魔界唯一的村子杰范拿村。

在村子购足装备休息后，北行来到了魔城，进入魔域，中途见到了母亲玛莎，母子相见固然欣喜，但玛莎感到魔王之力太强，于是以全部生命之力，封住了魔王强大的魔力。母亲死后，父亲的灵也到来，为主角打气，然后带着母亲的灵离去了。

痛失双亲的主角，似乎也没有太多的时间悲哀，便踏入迷宫中，首先在传送带迷宫中，取得神圣之勺及最强的太阳之冠，再前往圣水池，将水吸尽，露出了阶梯，来到移动地板迷宫，在稍加运用智慧后，很容易的通过迷宫，终于来到大魔王宫殿之前。

在通道上见到一个宝箱，主角正要开启宝箱时，二只巨兽破门冲出，击倒这两只地狱犬后，在宝箱中取得超金属之牙，进入宫殿内，便见到飘浮于空中的魔王密鲁多拉斯。于是主角们一涌而上，恁着勇气及正义的力量，将魔王击败，这时魔王开始进化，成为最强的魔龙。经过一场超激烈的战斗后，终于除去了大魔王。

击倒大魔王之后，大伙脱出魔域，来到天空之城，向龙神报告这个好消息，龙神也非常的高兴，便亲自载主角们回返，于是便是一段结束动画，向亲朋好友报喜后，游戏也告一段落，当然主角一家也象别的故事里的勇士一样，从此过着幸福快乐的日子。

●韩



● 熏风

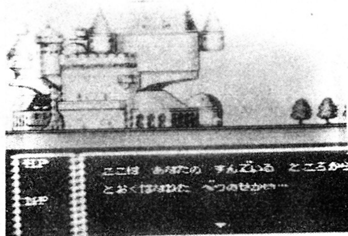


赌神 ● 双六

九十年代以来，角色扮演类游戏（ROLE PLAYING GAME）逐渐成为电子游戏节目的主流。91年任天堂推出的八位机游戏中，RPG即占了三分之一。以生产《双截龙》、《洛克人》、《热血》系列等暴烈游戏闻名的泰克诺斯公司又推出力作《赌神》，并以7.25分的高分名列当年RPG节目的榜首。

《赌神》不是依赖于游戏者灵敏的反应或明智的选项来控制情节的发展，而是别出新裁地把中国古代流传到日本的“双六”棋引入游戏，在关键时刻用掷骰子来决定敌我双方的命运。生死存亡，定于天数。小小骰子，拨转乾坤。难怪神经脆弱的“闯关族”要大呼“晕菜”！“救命”！《赌神》以其偶然性，冒险性，刺激性和谲诡的变化开创了一种新的游戏类别——骰子游戏。

目前大陆虽有“七龙珠”、“圣斗士”等RPG游戏卡，但由于都是东洋的原汁原味洋字码，中国的“闯关族”还无法消受，只好望屏兴叹。据说已有厂家能将《赌神》全部汉化，让处于饥饿状态的闯关族们——尤其是知识水准较高的大中学生——大快朵颐，饱打一顿，倘真如此，那可是“功德无量”了。本文先把《赌神》的故事和玩法简要地介绍出来，让闯关族们先睹（赌）为快，做为日后当“赌神”的资本。



塞兰多王国从很久以前就集聚和孕育了众多伟大冒险家。许多为寻求传说中的财宝和神迹的冒险家也不远万里来到塞兰多王国。如果人们遇到什么困难，便可以向冒险者们请求帮助。这是个为冒险家而存在的国家，是冒险家的乐园。有一天，象往常一样，四位旅行者（勇士）来到国王身边……

人物介绍

在冒险开始以前，先介绍一下四位勇士吧！在这个游戏中，四位勇士必须一个一个地进行冒险。所以了解每一个人物的个性，熟悉他们的情况，是使冒险成功的秘诀。

法依塔



不太会使用魔法，但攻击力却出类拔萃。功夫全面，无论什么情况下都不会屈服。

艾尔夫



身体非常弱小，但有很强的攻击力。如果善于保持体力的话，就可以超水平发挥了。

特瓦普



如果赤膊上阵的话，没有人比得上他。因为他腕力盖世无双。但他也有致命的弱点，那就是使用魔法是个二把刀。



哈夫·艾尔夫

很有心计的智慧型人物。如果使用魔法正合时宜的话，前途不可估量。

正确使用四位勇士

初次游戏时，明白了作战诀窍，作战环境，先选择自己喜爱的人物。根据出场人物的不同，必须准备的事项也会不同。要及时调整自己的战略，迅速地掌握人物个性，对应着画面，分别使用四位勇士，才能得到完美的结局。

赌徒们

赌徒是什么呢？

在战斗中帮助主人公们的角色就是赌徒。共有六位赌徒，我们称之为赌徒1号至赌徒6号。号数越大，本事也越大。他们的作用是给敌人设置难题，障碍，颤动地面，使点数变化等等。但有些赌徒并没有想象中那样厉害，所以不可过分依赖。

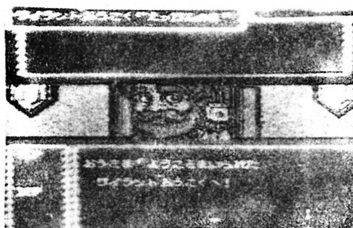
操作说明

手柄的基本操作是A键决定战斗、交谈等指令、掷骰子、打开窗户。B键取消命令和关闭窗口。十字键用于上下左右移动。开始键和选择键基本不使用。

好吧，游戏开始

游戏开始，选择开始键，再按A键。于是出现两个冒险记录（记录A、记录B），塞兰多王国的冒险者从基尔特出发，把游标移到想去的地点，按下键。

会见国王

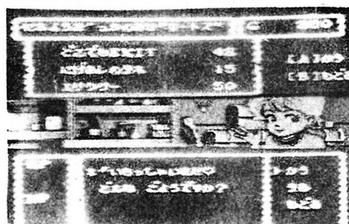


在这里可以会见塞兰多王国的国王。从他那里可以得到有用的信息，随着冒险的进行，国王的谈话内容会不断变化，使用也会不断增多，许多重要的话要记牢。

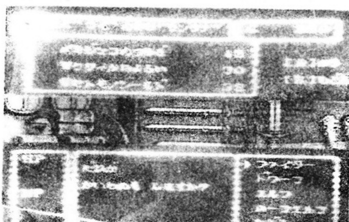
现在进入冒险王国

日用百货店

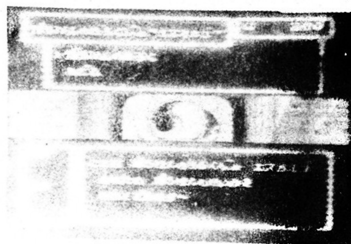
供应许多冒险所需要的工具。仅凭主人公的力量进行冒险是件很困难的事。要巧妙地使用工具。用左右键以改变售货清单、去掉不需要的工具。4个人最多有16个工具共用。



军备店



店主虽是位不很和气的人，但武器装备堪称天下第一。在这里可以买到供四人装备的武器、防御工具、盾牌等。进入店内之后，首先决定由谁购买武器，然后选择。在这里也可以卖掉用不着的装备。每人每种装备器具最多可买5个。



冒险记录室

在这里可以将冒险途中的经历记录到游戏卡中。即便切断电源之后，还可以继续玩游戏。在想结束游戏时，必须进行冒险记录登记，按复位键同时切断电源。

调查情况

本游戏可以查看4位勇士的各种能力指标。可以装备各种武器防御工具、可以看魔法一览表。在这个情况表中，最重要的是“力量指标”和“魔法指标”。和力量、魔法赌徒作战时，在用魔法时，将其调出。水平提高，赌徒的本事也就跟着提高了。

这是勇者的品质！

——水平。由于经验的积累，最高可以达到30。

——金钱。这是4位勇士共有的。

——根据作战情况表示取得的经验值的总分。左边是现在的分数，右边是下一个水平的目标分。

——表示力量骰子“出点”的标记。

——表示力量的强弱。

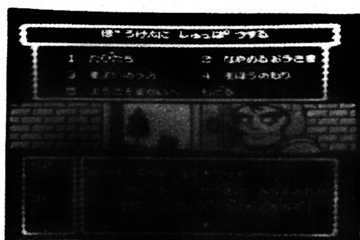
——这个数值增加的话，敌人的特殊攻击力就会减弱。

——这是腕力和装备相加之和。加强对敌人的攻击力。

——体力和装备相加之和。可以减弱敌人的攻击力。

冒险出发！

总算到了整装待发的时刻。这里是塞兰多王国的出口，也是旅途



的出发点。首先选择一下由谁来带头先出这个门呢？接着选择冒险途径。可以从5个冒险途径中选出一个。

最初可以选择的是初级阶段的“启程”，并且只有这一种选择途径才有可能成功，当你冒险成功归来时，可以选择的机会也就会增多了。

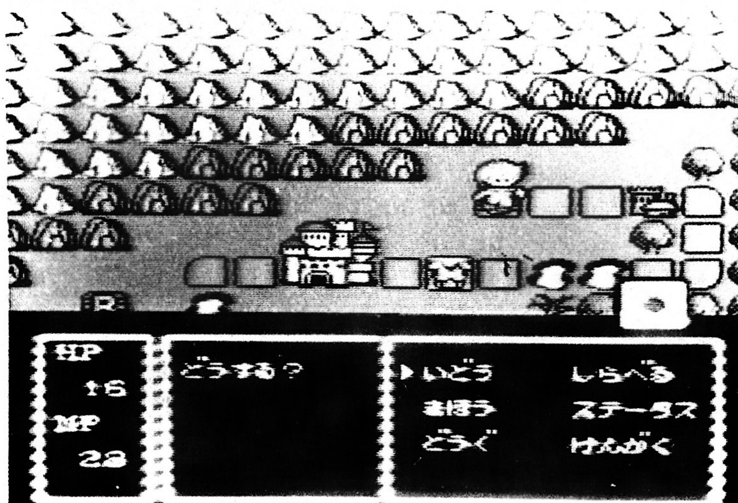
那么好罢，出发！

看 地 图

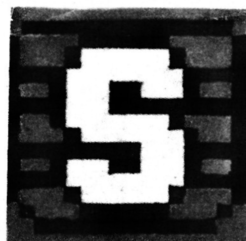
走上冒险的旅途，踏上完全陌生的土地。从此，就必须在这块土地上进行冒险旅行，从人们那里得到情报，同敌人作战。要能在地图上移动，必须一抛“移动骰子”。随着出来的“点”在“记号”上移动。“记号”有许多种，如果停止了，根据所停“记号”的位置，会发生各种各样的事。如果运气不好，也许会停在给自己带来敌人攻击的“记号”上。如果运气好，也许会遇见有许多贵重东西的人。你的运气会随着游戏的过程有很大变化。

地图标志的指令

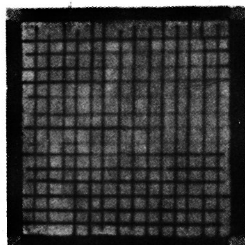
移动　为了在地图上移动，可以抛“移动骰子”。按照得到的“点”数用十字键在地图上移动。只能前进，不能返回。



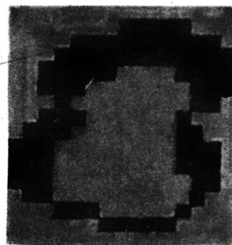
地形的说明



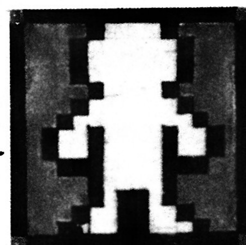
①这是出发点的标记。即使返回到这里，也不可能再返回塞兰多王国了。



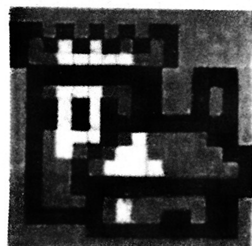
②什么都没写的空白标记，当它出现时，敌情也就会出现了。只好停下作战。



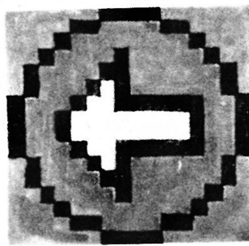
③泉水的标记可以恢复体力。但恢复的HP同MP的量相当于当时水平状况。



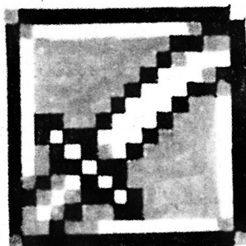
①登场人物的标记。停在这里也许会遇见给你帮助的人。



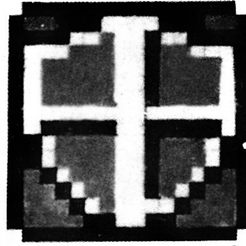
⑤画有建筑物的标记是村子。不能从此通过。



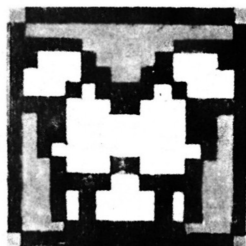
⑥在通过有箭头的标记时，请按指示方向行动，如果停在原地，会出现怪兽巨人。



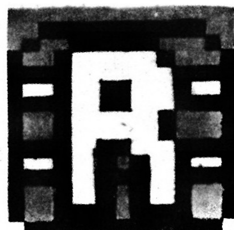
⑦这个标记是武器女神出现的标志。可以使自己装备得到一些补充。



⑧这个标记是盾女神的标志。它的出现可以使你现有的盾的力量得到加强。



⑨这个记号是铠甲女神的标志。如果多次停在这里，可以将赐与的力量值储存起来。

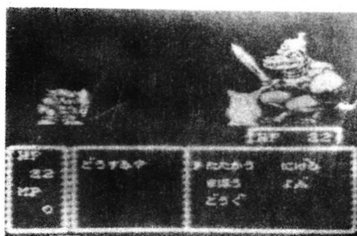


⑩“R”是退却标志，退出冒险旅途，返回塞兰多王国。



⑪山中怪兽集中居住的地方。

战斗场面



魔法　在地图上可以使用的魔法用表表示出来，从中可以选择一个适用的魔法。当然，如果不记住魔法特性的话，就不可能使用，而且白白浪费许多MP（魔法值）。

工具（道具、武器）表示手中拥有的武器装备，从中选择一个想用的工具。这些装备分为地图上使用和作战中使用两大类，如果错误地将作战中很有利的武器拿到地图上使用，那是无济于事的。

调查　调查人物的行踪，有时说不定会落下有用的东西。只要执着地查看就一定会有所收获，不过期望值不要太高。

观察　这是为看全部地图而设置的指令，可以用十字键来控制上下，如果要删去观察，则按B键。掌握地图全貌对于旅行大有益处。

战斗　这是战斗的场面，与敌方战斗时数字大于对方即可开战。掷“骰子”数目大的一方进行攻击，点数少的另一方只好自认倒霉。这里更多地靠运气与直觉。

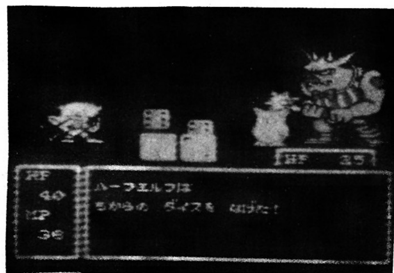
战斗指令

战斗　这是用装备好的武器攻击敌人的指令，掷出的力量越大，攻击得分越高。但如果点数比不上敌人，也只会被动挨打。

魔法　这个指令输入力量时，就会显示出可使用魔法的表格。选择了想要使用的魔法，掷出骰子，骰子的点数高低决定魔法效力的强弱。如果失败了，会受到反击，消耗了的MP也不可能恢复。

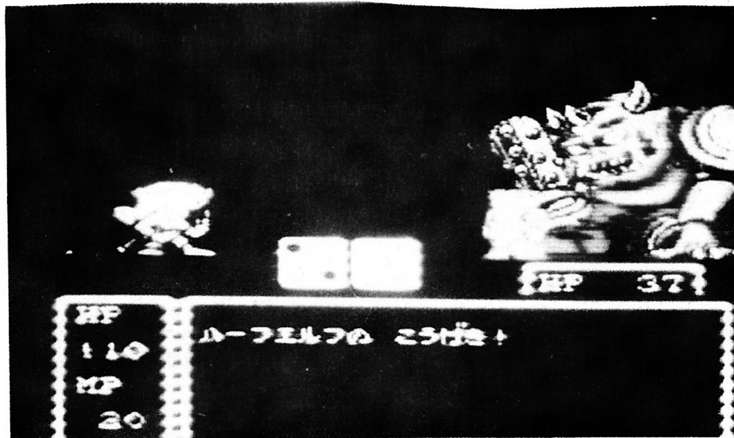
逃跑　这个指令是从战斗中撤出时用的。首先掷出主人公移动的骰子，在地图上返回前进。按着掷怪兽移动的骰子，如果敌人能追上的话，战斗就结束了。

工具　使用这一指令，可以显示所拥有工具的名单，选择了一个想要使用的工具则被预先告之使用的结果。主人公使用工具时，不会受到妖怪的袭击。



呼叫　呼叫援兵——赌徒的指令。可以掷出骰子显示赌徒的号码，他会来帮助你。

《赌神》中的宝物种类繁多，有武器，衣饰，用具，各种盾牌，草药，食品饮料及多种骰子共八十余种。请注意，价格高的宝物未见得就好，要寻找适合自己处境的工具才是最经济、最有力的。



踢

很久以前，朗瑞尔王国被邪恶的维扎得·伯里兹怪兽入侵，遭到焚毁。国王和王后被杀，他们唯一的小女儿丝莉菲公主被怪兽掠走，所有的卫士都在战斗中牺牲，神勇的骑士豪克瑞和他的弟弟所诺兰——一位足智多谋的战争艺术家，立志打败邪恶的怪兽，救出丝莉菲公主，向魔宫进发。

攻关要领

1. 首先要掌握各种数据

在片头标题画面时，有两个选项，一是START，若选此项则开始游戏；如选OPTIONS，就会进入一个菜单：

PASSWORD　此项用于输入接关密码

DEMO　OF　KICKS　演示主人公所有腿功

SOUND　可奏出节目中所有音乐及音效

EXIT　退出。

还应掌握密码

密码每次玩都不一样，这里有一套密码：

第二关：3VD33D　YRZGD4

第三关：BZ6G5J　9H2R♣♣

第四关：Q7GP56　WJ6H　H

第五关：[illegible]7GR96　QK7DFH

第六关：9VZTMB　B[illegible]L[illegible]

第七关：Q5GW[illegible]　LM9FDJ

第八关：[illegible]5GWG[illegible]　8N[illegible]L

游戏时，屏幕下方有一些数据：

经验值　现值　满值　水平值　主人公体力

魔法值　现值　满值　宝物　人数　敌人体力

在游戏过程中暂停后，画面上将出现LEVEL水平，Hi最高分数，Sc现在分数，还有十二种宝物的图，宝物不是一开始就有，要不断获得，一关内有一至两个。

在游戏过程中，每打死一个敌人会飞出三件宝物，其中有：

加经验值的宝物、加体力宝物、加分宝物、加魔法值宝物，加命宝物、减血骷髅等，每种宝物有大小之别，所加数值不等，其中最重要的是加经验值和加魔法值的宝物。

每当游戏中主人公命全死光了后会出现两个菜单：CONTINUE，选此项为继续；END，选此项为结束。

2. 要熟练掌握主人公的各种腿功用法。

主人公在游戏中武功不断增长，腿功越来越高，经验值每够1000点水平长一级，招数就多一个，共有以下几种招术：

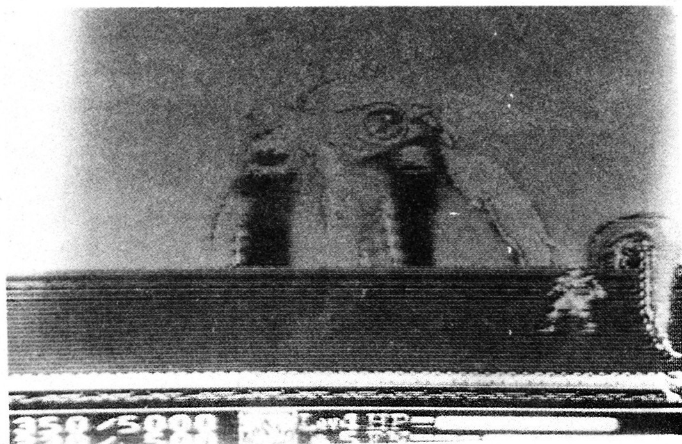
名　称	出招方法	水平段
高　踢	→B	0
弹簧腿	↑B	0
扫堂腿	↓B	0
铁　跪	↓AB	1
铲地腿	↓→B	2
二踢脚	→↑B	3
连环脚	→B	4
飞　腿	→AB	5
旋风腿	→B	6
霹雳腿	↑B	7

3. 尽量多吃长经验值和长魔法值的宝物，这样主人公不仅可以使出多种腿功，而且由于体力和魔法值也会随之增长，便可以使用更多魔法。

4. 需要熟练掌握各项魔法的性能和用法，最好在不同情况下用最适宜的魔法。

魔法使用方法为：在暂停时用A键选定宝物，然后用选择键使用。

王



版面介绍：

麦克瑞和所诺兰一起向魔王驻地出发了。所诺兰对哥哥说："有一堆泡沫中有一具活骷髅，我们要先去找。"

突然，一名手执利刃的骷髅兵出现在他俩面前，"好好想想，你是伯里兹的对手吗？你连我都打不过！骷髅兵冷笑着对所诺兰说。"让我来会会你！"麦克瑞冲了上去。

唰！骷髅兵的利剑无情地砍在麦克瑞身上，骷髅兵便得意地跑了。

所诺兰正要追上去，躺在地上的麦克瑞喊了一声："所诺兰，等等！"麦克瑞喘息着说："我的兄弟，我的利剑是不管用了，只有用你的腿功来对付这些走狗了。"

"麦克瑞，不要死！"

"救公主，你是最后的希望了。"

麦克瑞死了，远处又冲上来许多骷髅兵，所诺兰怀着满腔仇恨与愤怒，向骷髅兵冲了过去……

第一版 魔幻森林

殊死的战斗在王国外的森林中展开了，原本美丽的大森林已被魔王的军队占领，所诺兰首先遇到了骷髅兵，骷髅兵会用手中的剑劈刺，如果硬拼会吃亏的，要利用那些高台，把骷髅兵引过来，然后站在下面用高踢法将其毙命。还有许多会飞的骷髅，他们会从上面或下面垂直飞向所诺兰，不要紧，只要站在原地就可以把他们全打死。消灭这些怪物后向前走踢开一个宝箱，所诺兰拿到了第一个宝物意念弹珠。（图a）



你找到了意念弹珠



▶意念弹珠：可以反弹打击敌人，消费3个MP。

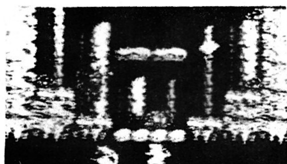
继续向前走，出现了许多蜥蜴，怎么这么多呀！不要紧，这些蜥蜴根本不会攻击所诺兰，只要到它前面踢死它就可以了。除了这些蜥蜴精以外，还有一些小精灵，它们蹦蹦跳跳地向所诺兰进攻，踢死它们向前走，一个会飞的女巫出现了，她还放出两个会满地滚的小鬼作帮凶，所诺兰打死两个，她又放出两个，真讨厌！不理小鬼了，还是直接向女巫进攻吧，所诺兰打定主意，立即跳起用弹簧腿攻击女巫，女巫一会儿便被消灭了，所诺兰得到了第二件宝物小还魂魔壶。



▲可以反弹打击敌人消费3个MP。

第二版　绝境追击

所诺兰追到了一处绝境洞府，洞内阴森恐怖，光线忽明忽暗，地上、墙上到处是可怕的骷髅。从洞顶上下来许多手执镰刀的小鬼，所诺兰用铁跪把它们击毙，还有一些蓝鬼，它们向所诺兰吐出毒丸，看它们慢吞吞的笨样！所诺兰轻而易举地就把它们消灭了，洞内有许多宝物被石头封住了，可以踢碎它们取得宝物。继续向前走有一处水潭，水潭上有许多台子，这



满布机关的敌人和峭壁

里有许多吸血蝙蝠在乱飞，水中还有毒蛙跳来跳去，在水中走会使所诺兰行动缓慢，还是在平台上走好。过了水潭后，所诺兰跳上一个高台，走到尽头后，看见有上下两层用木头搭的桥架在半空，所诺兰走上上层木桥，突然木桥断开了，所诺兰掉在第二层桥上，原来是座朽木桥，所诺兰不敢大意，刚要向前走突然发现身后有一件宝物，赶快把宝物取到手，这就是第三件宝物——魔靴。

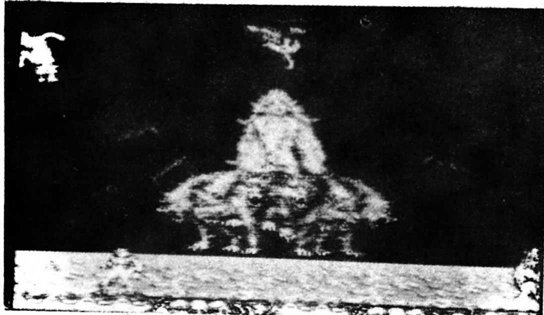


▲使用它可在带钉子的地面上行走，而不受伤，消费20个MP。

所诺兰来到一处峭壁前，两旁坚壁耸立，峭壁两旁还有魔王布设的魔球机关，不断向所诺兰射击，有三只犰狳鬼把身体团成一团向所诺兰冲过来，所诺兰迅速把犰狳鬼和魔球机关消灭，然后施展轻功，很快就到达崖顶，崖顶也有一处水潭，里面又有许多讨厌的毒蛙和从天上掉下许多犰狳鬼。消灭它们！突然，四周变得十分寂静，小鬼们不知跑到哪去了，所诺兰有种不祥的预感，这个预感很快被证实了，一个赶着一群狼的女妖向所诺兰冲了过来，女妖会放出一排毒叶镖，而且还放出四只恶狼，这四只恶狼会向所诺兰猛扑并放毒叶镖，所诺兰只有站在左边等待时机，躲过毒叶镖，等恶狼一只只跳到跟前把他们都踢死，最后走到中间用弹簧腿把女妖消灭。消灭女妖后，所诺兰拿到了第四件宝物——幻影功宝物。



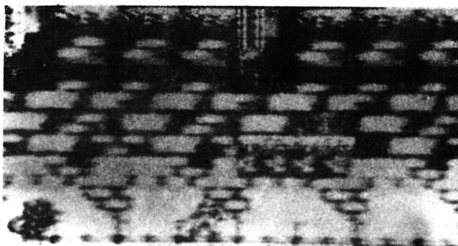
▲使用它可出一个与主人公一模一样的幻影，敌人就只会向幻影攻击，而不向主人公攻击，消费20个MP



地下湖旁的女妖赶着一群恶狼

第三版 初战怪兽

所诺兰来到一处古堡，刚一进门就有一个执剑的恐龙，这家伙还有一个盾牌，只能用铁跪消灭它，但当它用盾牌护住身体时，所诺兰打不到它，古堡内有一些宝箱，里面有宝物，但是一定要小心，有的宝箱被魔王施了法，会突然跳起，箱盖一开一合来咬所诺兰。继续向前走，天上突然出现一个丑恶的鬼脸，它时隐时现，并不断变换位置，在所诺兰周围放毒叶飞镖，只有抓紧时机在它出现时，赶快踢死它才行。所诺兰继续追击，迎面又冲来一名绿衣武士，他功夫不错，速度快，会飞起一脚狠狠地踹所诺兰，还会发飞镖，用铁跪可轻易打败他。古堡顶上不时滴下毒液，若是碰上可不得了，所诺兰小心翼翼地前进，发现前面有一些一跳一跳地前进的东西，走进一看原来是几个毒蘑菇，所诺兰几下就把它们消灭了，又向前走，所诺兰发现了一处叉道，便毫不犹豫地选择了下面那条，这条路被魔王用许多石头封住，所诺兰心想肯定有什么原因，果然走过通道跳到下一层，发现有一个被石头封住的宝箱，打开一看，发现第五个宝物——??这到底是什么呢?不管它，带上！



古堡内的执剑恐龙

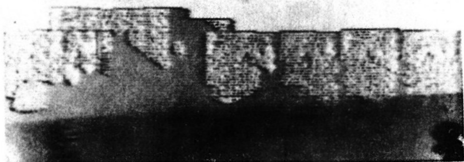


所诺兰又来到一处通道前，刚要过去，从里面出来一个灰甲骑士，他手执利剑和盾牌，比所诺兰高出两个头，所诺兰勇猛地与他搏斗，突然他变成了所诺兰看到过的各种怪物，想要什么花招，所诺兰不管三七二十一一通猛打，把他消灭了。所诺兰来到一间屋内，一道电光闪过，出现了一个长着翅膀的魔王，他不停地向天空发出电光球，电光球碰到天花板便裂成四道电光向所诺兰射来，魔王飞上飞下，用身体撞击所诺兰，发射毒叶镖，所诺兰要利用他飞来但还没到地面时，在他正下方用弹簧腿踢它，等它落地后再用铲地腿踢它。消灭魔王后所诺兰就会得到第六件宝物——魔法闪电。



▲可从主人公头顶上发射三道闪电，消费20个MP。

第四版　无底深渊


所诺兰来到无底深渊

所诺兰来到一处谷底，两旁是峭壁，头顶的天上飘浮着白云。有几只猩猩怪跑过来想抓住所诺兰。所诺兰消灭了它们，这时天上出现了死神，它忽隐忽现，不断变换位置，发出一个个光球，光球落地后就会贴地而行，所诺兰要一一跳开，并不时向死神进攻。一会儿又飞来许多恶鹰，它们凭着自己的钢牙利爪向所诺兰冲过来，所诺兰要跳起用铁跪消灭它们。走着走着所诺兰看到在一处断开的路上有一个宝物，宝物悬在陷井口上，要想拿到而不掉下去可不容易，而且还有许多恶鹰飞来，所诺兰先收拾掉恶鹰，然后一个铲地腿铲过去便把第七件宝物——大还魂魔壶拿到手了。


▲可恢复许多体力，消费90个MP。

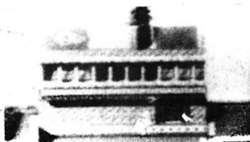
继续前进，道路的断口越来越多而且在道路上有许多尖尖的石笋一会儿冒出来，一会儿缩进去，若被石笋扎上，所诺兰可就没命了，天上的恶鹰不断向他进攻，真危险呀！天上飞来一群女妖，她们会向所诺兰扔出一根长长的铁链，所诺兰正好可以试一试自己所拥有的宝物，他先用幻影功吸引住女妖，然后用魔法闪电把她们消灭，宝物真好使！所诺兰继续前进，一只绿毛狮王挡住了去路，绿毛狮王向所诺兰发射子弹，被所诺兰灵敏地躲开了，它又向所诺兰猛扑，也被所诺兰躲开了，狮王急了，使出了绝招，以光速冲来，化成了一片火光，所诺兰一看不好，赶紧一跳躲了过去，狮王冲了几次累得跑不动了，又向所诺兰发射子弹，所诺兰一通猛攻，把它消灭了。得到了第八件宝物——振荡波。


凶猛的绿毛狮王

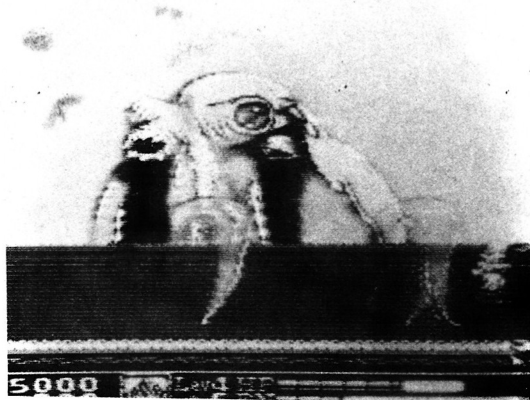

▶会发出不断扩大的电波，消费5个MP。

第五版　溺水之舟

所诺兰打听到魔巢在大海的另一边，便驾船前往。就快到岸边了，魔王的爪牙又来了。它们把水手都杀死了，所诺兰从船尾向船头反击。首先遇到了鱼精的阻挡，这家伙会发出一个水泡成抛物线飞来，所诺兰毫不客气地把它们消灭了。在峡谷中出现过的死神又来了，手下败将不值一提。所诺兰来到驾驶楼下，发现驾驶楼里有一些宝物，他便跳进去拿了宝物。这时飞来一只绿色的鱼鹰怪，它的速度非常快，从左飞到右，再从右飞到左，所诺兰站在中间用二踢脚把它消灭。继续前进，许多绿衣武士冲来，还有许多灰色飞鹰，所诺兰还是用铁跪把它们打退，又有鬼脸出现想施暗算，所诺兰还是用铁跪，消灭鬼脸。这时，天空出现了许多风火轮，向所诺兰飞来，它们会反弹而且形影不离地跟着，真烦！骷髅兵、绿衣武士也来了，这些没用的东西来干什么？快到船头了，从天上飘下许多毒泡，一旦碰上非死即伤，突然船体一阵震动，一条巨大的章鱼腕足，接着又一条，一共三条腕足向所诺兰打来，一个大章鱼精出现在船旁，它要把船弄翻，所诺兰先用铁跪把三条腕足都搞掉，接着用弹簧腿攻击章鱼精的头，章鱼精会从口中吐出毒胶，要小心。经过一翻苦战终于把章鱼精打败，但船已经快沉了，所诺兰飞快地取得第九件宝物——神奇闪电，并趁船沉入水中之前跳到了岸上。

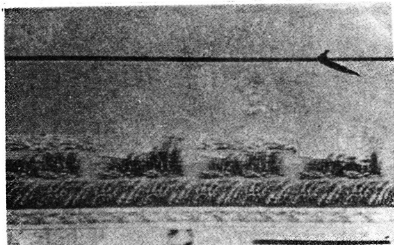

在大船遇到一只绿色鱼鹰怪


◀使用时满屏发出闪电，攻击敌人，消费30个MP。



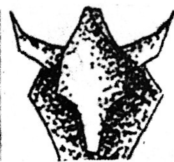
巨大的章鱼精要把所诺兰卷进大海

第六版　穿越沼泽


茫茫沼泽，一跳一跳的鸡头蛇身怪

所诺兰来到一片沼泽前，巢丛中隐藏着毒蛇怪，要去魔巢必须通过这里，无论多么艰难都要继续努力，所诺兰毫不犹豫地进入沼泽，这时空中出现了许多绿色飞死神，他们忽隐忽现向所诺兰放毒叶镖，远处又来了许多长着鸡头，鸡腿，鸡翅，蛇身的鸡头蛇身怪，这些家伙一跳一跳的样子笨得很，所诺兰没把他们放在眼里，不一会就把它们消灭了。突然从沼泽中钻出了几具僵尸，僵尸伸直双臂向所诺兰走来，别看他们动作僵硬，可真是难缠！他们会突然向所诺兰发射子弹，还挺不容易躲，所诺兰用铲地腿和铁跪消灭他们。来到一座石桥上，他发现桥上有一个宝物，可是石桥用大石头封住了，用脚踢不开，怎么办呢？他忽然想起了那件在古堡中拿到的不知何用的宝物，不妨试一试，看它能不能起作用。所诺兰取出宝物，一试果然出现了奇迹，脚下的石头碎了，所诺兰跳下桥拿到了第十件宝物——防护光圈。


▲可把某些石头搞碎，消费1个MP


◀使用后会有光圈保护你，消费30个MP。

所诺兰继续在泥泞的沼泽中前进，鸡头蛇身怪又来了，还有飞死神向所诺兰发出贴地而行的光球，所诺兰在沼泽中同敌人战斗比在陆地上吃力些，但对付它们仍绰绰有余。僵尸和会向所诺兰发出闪电的飞死神又来了，这正好给所诺兰一个练功夫的好机会，所诺兰利用这个机会练好功夫多吃宝物。快到沼泽尽头了，飞来了两只绿色飞鹰，所诺兰刚要跳起来攻击，那两只飞鹰放出许多不断扩大的电光圈，若是碰上可不得了，还是站在地上安全，所诺兰站左边，等待时机，飞鹰放完电光圈有些累，会降下高度，这时所诺兰趁机用弹簧腿攻击。消灭掉这两只飞鹰后，所诺兰拿到了第十一件宝物——翅膀。


绿色的飞鹰吐出不断扩大的电光圈

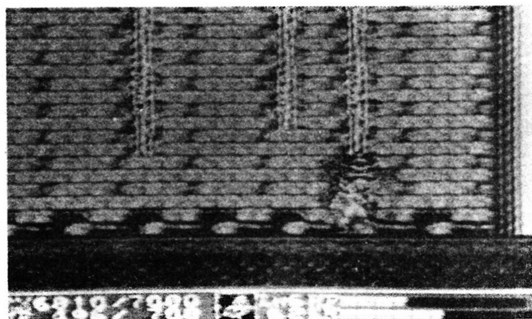

◀它可使主人公飞起来，每秒消费10个MP。

第七版　漫漫长路

所诺兰穿过沼泽来到山脚下，魔巢就在山顶，这里暗无天日，阴森恐怖。天上冒出许多风火轮，袭击所诺兰，路上几个蓝鬼把身体团成一团滚来滚去，所诺兰用铁跪消灭它们。还有一只独角兽，它和以前的绿毛狮王看来是同出一辙，也是口吐毒镖，跳起猛扑，急了也会以光速冲撞所诺兰，所诺兰用铁跪把这个狮王的兄弟消灭掉。天上出现了几件宝物，所诺兰利用翅膀飞上去把宝物拿到。所诺兰刚落到地上，就有几名绿衣武士和几名蓝衣武士，他们飞起一脚就想致所诺兰于死地，这些可恶的家伙！所诺兰根本不把他们放在眼里，几下就把他们消灭了，迎面又跑来许多手执钢叉的鹰嘴怪，他们行动慢，很容易对付。远处飞来一只鹰，就象在沼泽中遇上的绿色飞鹰一样，会不断放出能扩大的电光波，所诺兰用同样以逸待劳的办法消灭了它。天上掉下许多红鬼，他们把身体团成一团滚过来。打败他们后，所诺兰来到了魔巢的入口。那里放了一口棺材，这到底是给谁预备的呢？（是你吗，闯关小将！玩游戏要节制哟！）一道电光棺材裂开，从里面飞出一个蓝色的魔王，他同所诺兰在古堡中见到过的那个魔王一样，向天空发射光球然后化作四道闪电射向所诺兰，对于已经交过手的敌人来说，所诺兰应该稳操胜券才对！打败蓝魔王，紧接着又飞来一只绿色的飞鹰，这种已被消灭过许多次的敌人所诺兰打败它不费吹灰之力。终于进入魔巢了，最后的战斗就要开始了。一进门就看见一座魔王的塑像，所诺兰刚要过去把这恶心的


长着翅膀的魔王，不好对付

塑像毁掉，突然一道电光，塑像变成了一个与所诺兰一模一样的人，而且能够把所诺兰所有的招数全部使出来，真是令人讨厌！所诺兰与他周旋半天也不分胜负，但他发现用铁跪对付这个假货比较好，于是迅速用铁跪击败了假所诺兰。刚要走，从天花板上来了一个蜘蛛精，它吐出一根粗粗的蛛丝，顺着蛛丝爬下



蜘蛛精吐出的蛛丝这么粗哇！

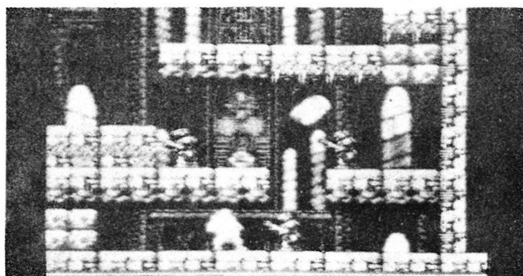
来，放出许多小毒蜘蛛来咬所诺兰，再从蛛丝爬上去，从另一处下来，所诺兰总是被蛛丝缠住，老是碰不到蜘蛛精，这可不行，所诺兰把蛛丝踢断，在蜘蛛精吐过丝的地方等它下来，蜘蛛一下来所诺兰就用霹雳腿踢它，终于把该死的蜘蛛精消灭了。所诺兰得到了第十二件宝物——地震术宝壶。



◀地震把画面中的敌人震晕暂时不能行动，便可趁机攻击，消费20个MP。

第八版　古塔幽灵

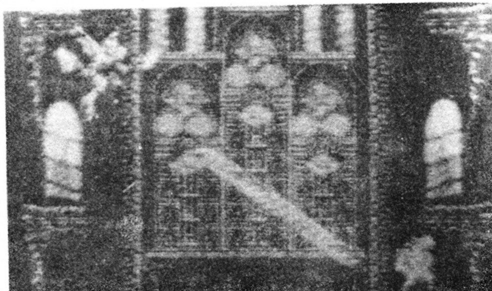
魔巢原来是座高耸入云的古塔，所诺兰开始向最后的终点冲刺了。塔底层有几个鹰嘴怪，还有不少飞来飞去的风火轮，对付他们比较轻松，不过所诺兰向上跳时还是小心翼翼，因为风火轮会突然出现，撞上它们没准儿就会掉到塔底的。又打败了许多绿衣武士后，所诺兰来到了第二层的大厅里。这时来了一阵旋风，飞来了一个手执利斧的怪物，它向所诺兰发出一连串光镖，然后向所诺兰冲过来，动作非常快，可它哪里想到，所诺兰的功夫已经炉火纯青，只用几次飞腿就把它打败了。所诺兰向左侧走，寻找继续攀登的路，敌人的数量越来越多，犰狳鬼、绿衣武士，还有一阵旋风，总是跟着所诺兰，不必为这些小喽罗费神，所诺兰连续几个地铲腿就摆脱了它们。继续向上，来了几只鸡头蛇身怪，还有鬼脸，所诺兰只顾向上，把它们都甩在身后。当所诺兰来到第三层大厅时，一个长着人头马身的人马骑士手执一张大弓出现在那里。他不向所诺兰而向天空放箭，所诺兰莫明其妙，只见那箭到了半空就变为五支箭，向所诺兰射来，所诺兰急忙用地铲腿避开，看来这个人马骑士还不好对付。所诺兰只能来回用地铲腿避开箭，等人马骑士跳到最底层地面时再向他攻击方可不受伤，看来只有这样了。所诺兰便在人马骑士的下方，等他一跳下来便用地铲腿攻击他，经过一番苦战，终于胜了。所诺兰向右走寻找楼梯，敌人数量又开始多起来了，所诺兰边走边打，前边有许多宝物，所诺兰走过去刚要拿，突然脚下的石头碎了，所



决战即将开始，仍需努力

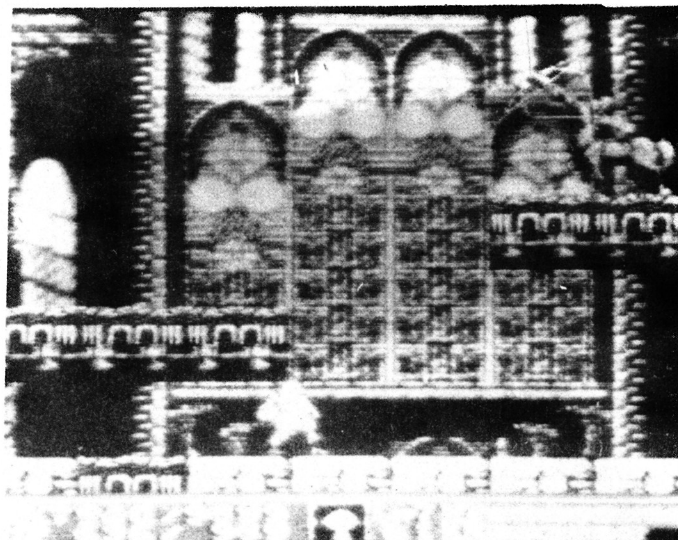
诺兰急忙跳开，好险呀！差点掉下去摔死。到了楼梯口，天上下起了毒泡雨，鬼脸又来发射贴地光球了，台阶上还有石笋不断地钻出来，魔球机关向所诺兰发射光球，所诺兰只顾向上，不理他们。在针刺丛上面有许多宝物，所诺兰穿上魔鞋拿到它们。快到顶层了，又来了一只妖龙，讨厌的家伙，所诺兰用铁跪消灭了它，把妖龙杀死，然后踢开了封在门口的石头，来到顶层——魔王的宫殿。

决战的时刻到了。殿宫里铺着腥红的地毯，两边站着四名灰甲武士，魔王变作一个魔女的样子坐在正中，气氛十分紧张，空气都凝结了。一名灰甲武士跳了过来，所诺兰二话不说同他打了起来，灰甲武士不



手执利斧的怪物，发出长长一串飞镖

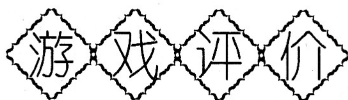
断变成各种模样，所诺兰经验丰富，这些怪物都是他的手下败将呀！四名灰甲骑士都被所诺兰消灭了。魔王终于坐不住了，他狂叫着要杀死所诺兰，所诺兰知道魔王非比等闲之辈，也不敢大意，小心迎战。魔王动作奇快，忽上忽下，一落地便用魔法向所诺兰射出一道长长的闪电，所诺兰丝毫打不到他，所诺兰真急死了！怎么办呢？对，也用魔法对付他，所诺兰使出了浑身解数，神奇闪电，振荡波，等等，效果都不好，魔王也没受到什么损伤，所诺兰使出地震术，把魔王震得晕头转向，动弹不得，抓住时机上去几脚，结果了魔王的性命。



不好对付的人马骑士

成功了，所诺兰救出丝莉菲公主从古塔中飞了出来，随着一声巨响，古塔起火倒了下去，魔巢和各种妖魔随之灭亡，大地恢复了生机，天空重新放晴，所诺兰终于完成了使命。

后来，所诺兰同公主结婚了，所诺兰成了王国的新君主，他和丝莉菲相亲相爱，把他的国家治理得非常好，人民安居乐业，在他的国家里幸福地生活。



此游戏画面精采，主人公动作十分漂亮连贯，音响效果十分震憾，游戏中各种宝物运用起来，使整个游戏十分丰富。游戏难度适中，角色造型众多，是个不错的节目。

● **邱兆龙** 撰文
● **周志伟** 摄影

天堂任鸟飞

任天堂是说不尽，道不完的。在这一辑的“天堂任鸟飞”专栏中，我们选择了七个节目，其中超任的有三个：勇者V代已经成为RPG经典巨作，画面精采绝伦，出自《七龙珠》、《机器娃娃》的作者鸟山明之手，配乐清新洒脱，由配乐大师杉山孝一监制，久负盛名的NHK交响乐团演奏。可以说，没玩过勇V就不能算玩过RPG。关于勇V在日本社会掀起的热潮，在本辑55页另有报导。近年SLG类游戏中，三国题材的节目纷至而来，走入天舞，让历史上的英雄在你的指令下攻城掠地，成就霸业、岂不快哉！至于“双截龙”，已经经典的我不用再说，Double dragon本是双龙，那来的截字呢？原来这个截字是从武星李小龙的截拳道处来的，可算贴而又切。前段时间，李小龙之子李国豪在拍片中不幸遇难，想来电玩诸友也会深感遗憾的。超任的东西大家一定是“听说过，没玩过”的多，现在让大家见见，聊解相思罢！

8位任天堂在国外已近淘汰，但在国内仍拥有绝大多数玩者。本营不敢忽视，《踢王》早已上市，其精采不必我说。《赌神·双六》则是新游戏，在RPG类也名列前茅。据说已有厂家正拟将之汉化，今年之内便可上市，那么，国内的玩友也就可以玩到中文RPG了！

别的，自己打吧！

● 韩 友



天舞三国志

狼组的新作“天舞三国志”，移植于个人电脑巨作“天舞三国志”，名为“三国志正史”，完全以历史书为基础，和其他三国游戏相比，资料丰富翔实，仅武将就有1000多人，不仅有你熟知的曹操，孙坚……，还有许许多多知名人物。这些武将们的造型设计都出自名家手笔，性格各异，纤细之极，维妙维肖，栩栩如生。

主要武將一覽表

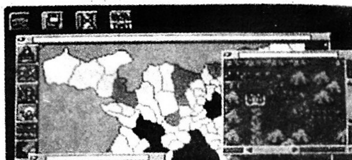


魏太祖。在文武两道上的杰出人物，也是有名的诗人。在文学上创立建安文化。





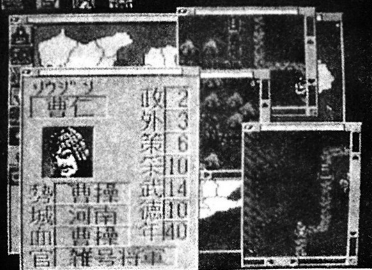
在灵帝时担任司隶校尉，为了避开董卓进攻而逃到冀州，成为反叛军的盟主。



“天舞三国志”在制作上超凡脱俗，不落窠臼，其与众不同的特征主要有三个：

还可以打開喔！

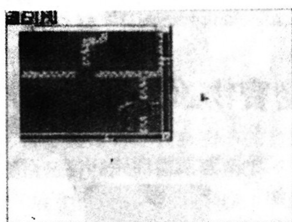


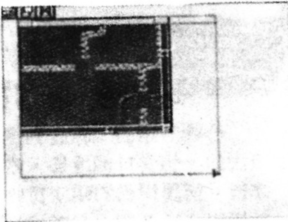


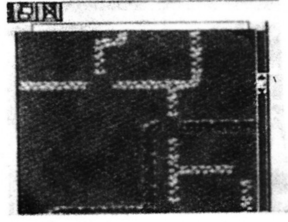
一、可以打开许多视窗。“天舞三国志”采用了“M　VIWS”（多重、视觉、交流、视窗）的多重视窗系统。在这个系统下，许多视窗可以同时打开，你可以一次同时看到许多情报，这有点象个人电脑的窗口系统，令你耳目一新。

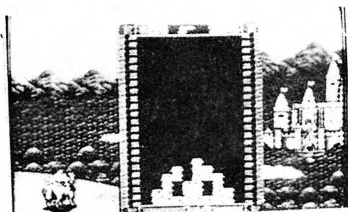
二、视窗的大小可以变化。视窗的大小可以随意的变化，根据情况，你可以把重要的视窗扩大。

视窗是……　　　看 吧！





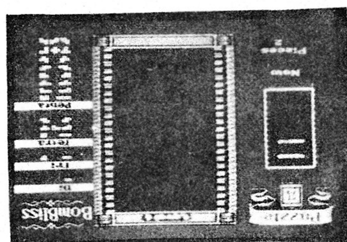




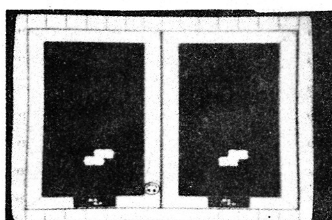
炸弹方块＋俄罗斯方块Ⅱ

“俄罗斯方块”出品后，曾掀起一股流行的热潮，作为续编，“俄罗斯方块Ⅱ＋炸弹方块”（TETRIS＋BOMBLISS）更是锦上添花。它有两个最大的特征：一是增加了双人对抗战，彼消此长，挑战性更强；一是新设计了炸弹方块，四处开花，更刺激，更痛快！此外，名家创作的配乐，节奏还会跟着你走呢！该卡曾得到专家们的一致好评，排行榜上有名达10多

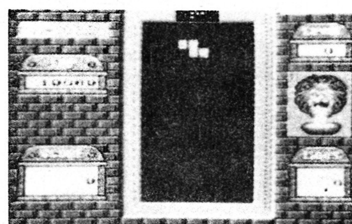
发挥你想象力的构造游戏



此消彼长的对抗性游戏

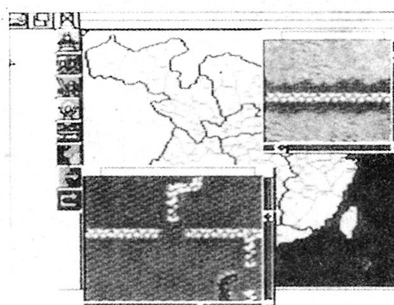


这是什么模式

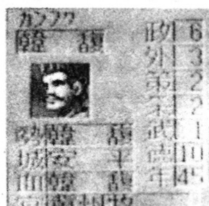




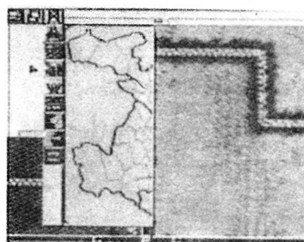
三、画面随你的意愿构造。所打开的视窗可以按你的喜好配置，当有许多视窗打开时，你可以自由调整画面。

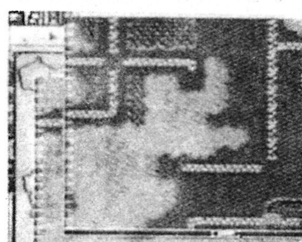


可以随自己的喜好去构成



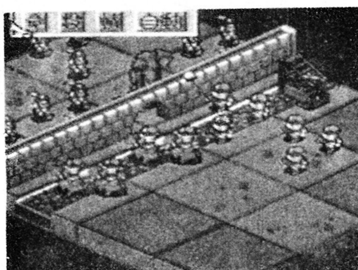






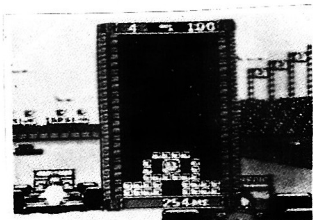
此外，“天舞三国志”虽说是从电脑上移植过来的，但增添了从45°斜角俯看的战斗场面。并且除了步兵和骑兵外，还加入了带有撞车，云梯和投石机等攻城先锋队。这样你可以组织各种各样的编队进行战斗了。

天舞三国志，三国志正史的天舞灵魂！

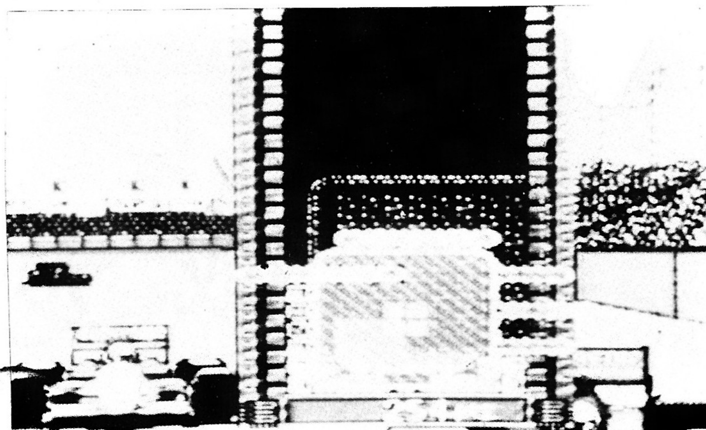


次。方块迷们千万不可错过！

游戏分单人游戏和双人游戏两种。双人游戏是两人之间进行俄罗斯方块的对抗比赛，一方每消一行，另一方的底就会顶出一缺行，给对方造成压力，如此彼消此长，相互牵制，极富战斗性。



中间的一个就是大炸弹



大炸弹被引爆，满屏消烟

单人游戏有俄罗斯方块和炸弹方块两种。俄罗斯方块有A、B、C三种玩法。

A. 单人玩，以得分为目的，每消25层过一关。

B. 单人玩，同A，以倒计数来表示本关所剩行数。

C. 加入障碍，规则是在消行的过程中，残缺行不时从底层顶出，使消行的高度增加。

炸弹方块也分比赛、难题和构造三种玩法。比赛是用100个方块消掉或炸掉框中所有的方块。难题是用几个预先给出的方块一次炸掉屏中已有的方块。构造游戏是自己设计游戏。

在炸弹方块中，炸弹有大小两种。小炸弹在行满之后被引爆或被其他炸弹引爆，每次所消行数越多，则炸弹威力越大。大炸弹能被三行之内的炸弹引爆，四个小炸弹聚成一个四方块，就可成为大炸弹。要尽量制造大炸弹。这样，一旦有“大炸弹”的行被消，大炸弹被引爆，能将全部块炸净。

在炸弹方块竞赛中，还隐含着另一些关，在一次消净30关后，出现结局画面，按开始键，输入与上次相同的名字选择竞赛形式，然后选关，连按右键，次数与关数相同，31关就会出现。

键盘操作方法是：

十字键：选择命令、水平、文字。左右键移动方块，下键使块加速下落。

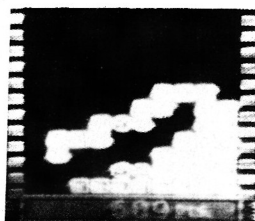
A键：决定命令，使块右旋。

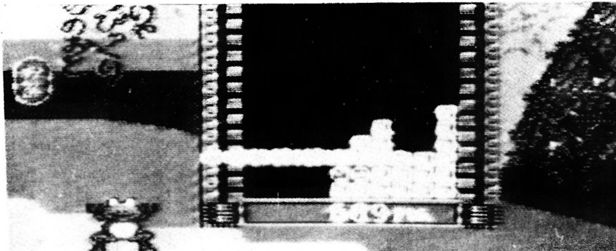
B键：取消命令，使块左旋。

开始键：决定命令，中止机能。

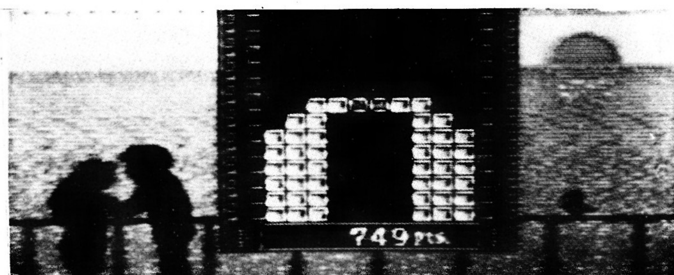
选择键：选择命令，取消中止。

小炸弹爆炸，威力有限

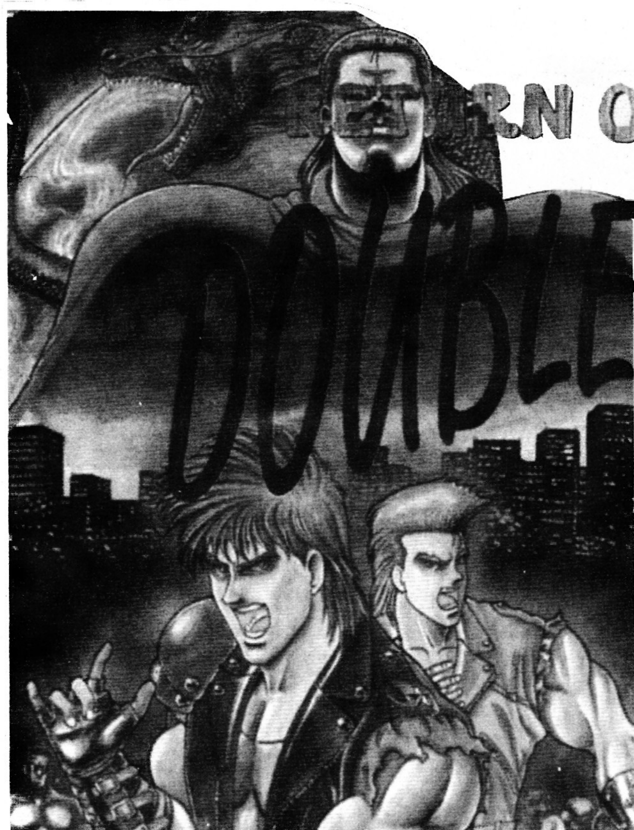




爆破之暇，有良辰美景



在游戏中，右旋和左旋是至关重要的。方块在下落过程中，可能不小心粘在某层上，这时可使用所需的转向将其转出。这样，我们可以使用旋法将某块塞于原有的空中。



双截龙

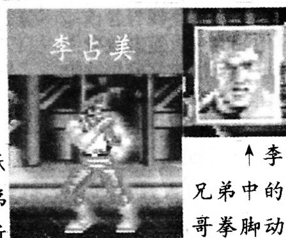
双截龙兄弟再度出马

提起格斗游戏的先驱"双截龙"，相信没有机迷不认识，你大概也玩过此游戏的街机版和任天堂版吧。这是超级任天堂版，游戏内容跟随最先的街机版。

话虽如此，却并非是一个单纯移植的作品。在各方面，尤其是两位主人公比利和占美的动作招式的质和量，都大大地强化了。



↑李氏兄弟中的弟弟是 1P 所操的人物



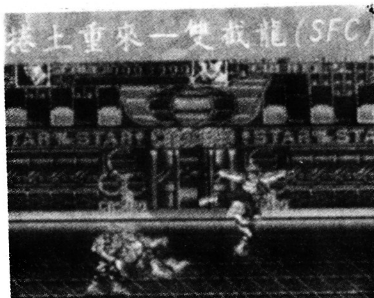
↑李氏兄弟中的哥哥拳脚动作很有力量

减去多余的机能



透过对话交待故事发展

跟以往以故事情节为主的任天堂版不同，此作可与街机版本媲美，比较注重硬桥硬马的搏斗动作。由于省去跟视觉画面没有直接关系的要素，所以动作部分更为尽善尽美。





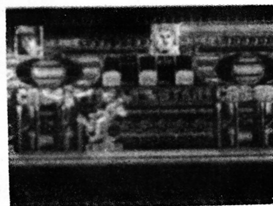
↑两人一齐玩的模式有A、B两种

敌对模式

正如你所知的那样，这个游戏系列是可让两人同时玩，此作也毫不例外。当然，亦同样有游戏中两兄弟互相敌对的模式。



↑合作模式，两兄弟共同进退出生入死

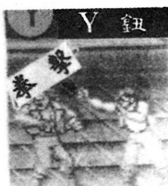


↑对成模式，两兄弟反目成仇，水火不容

双截拳的招式层出不穷

普通招式

李氏兄弟所运用的“双截拳”招式近三十种，基本上不离其中四个动作。钮的数目虽然多，看上去很繁复，但比起任天堂版的一个钮包含众多机能，在操作方面，就远远优胜了。



↑攻击范围小，但容易击中敌人



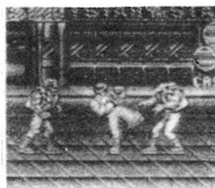
↑攻击范围大，但偶而会给人避过

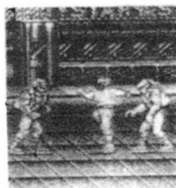


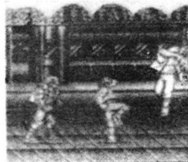
↑因为只按一个钮，所以容易运用



↑同抓住敌人的招式有连击的重要动作


↑向敌人疯狂地连环出击、起脚


↑不断被击中后，敌人会变得招架无力，只有挨打


↑最后使出绝招，这种绝招比其他的绝招更难失手，可说是十拿九稳

搭配应用招式

应用招式由基本动作搭配而得出来，可分为跳跃踢腿系及连续攻击两种。跳跃踢腿系是跳跃中所施展出的踢腿，通过与十字钮的配合，就可向三方使出。至于连续攻击系，即是连续向一个敌人施以拳脚，使其无力招架，然后加以致命的最后一击。

抓住招式

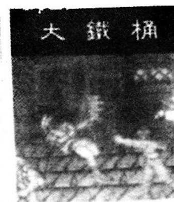
在防御敌人出拳攻过来时，可用此招抓住敌人。跟着可施以连环攻击，并可利用抛人招式将敌人抛开。


↑捉住敌人手腕，不让其逃去，然后施以攻击


↑可抛出去撞向其他敌人

武器攻击

可夺去敌人手上的东西来作武器使用。武器分为三种，包括有用手挥动的双截棍、掷出去的飞刀与虽笨重，但威力惊人的大铁桶。



↑假动作很有效，令敌难以闪避



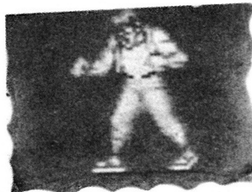
↑抛掷出去，把敌人撞倒，非常厉害

真气攻击

这是新登场的攻击方法．连续不断按 L 和 R 钮时，真气便会得到补充。当积聚足够的真气时，就可使出厉害的招式，不过，在积聚真气期间，不能进行攻击及防御。



↑按 L 和 R 钮，可积聚真气


↑积聚足够的真气时，就可使出威力相当的招式

真气在一半以下

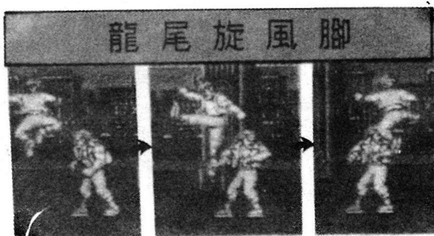
即使只得少数的真气，但仍可使出这两个招式。它们的威力虽然也算过得去，却有着很大的漏洞，很容易被敌人乘虚而入，反击过来。



↑虽具有威力，但缺点是易被敌人反击

真气在一半以上

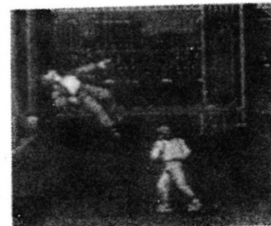
当真气超过一半时，就可施出最厉害的绝招龙尾旋风脚。只要最先的一击令敌人不能招架，便可向其狠狠的连环痛击。



↑因为可向左右两方迅速移动，所以容易击中敌人

真气最大

当真气变得最大，在一定时间内，所有普通招式的威力会大幅地上升至最强的状态，以此与首脑战斗，更能发挥功效。


↑就这样的一拳，威力已达绝招的程度

誓要铲除敌人——狄古！

李氏兄弟的目标，是要救出被犯罪组织邪道战士绑架了的得意弟子马利安。因为这个缘故，就必须铲除敌人的总指挥狄古。

任务一 拉斯维加斯

为了要打听出狄古之所在，首先从邪道战士的重要人物史提夫经营的赌场展开行动。

他的手下满布在赌场前面的大街、赌场里面，以致电梯之中，李氏兄弟两人必须先要对付这些家伙。



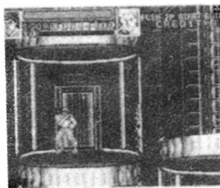
▲在灿烂夺目的霓红灯光下，战斗即将展开



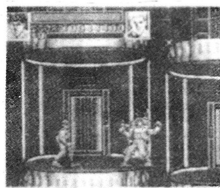
▲在这里要学会使用招式的方法及窍门，尤其是真气方面



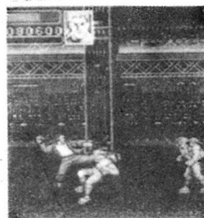
▲在赌场内，中首脑级的敌人JEF（积夫）如狼似虎般攻击过来



▲乘搭电梯前往最上的一层



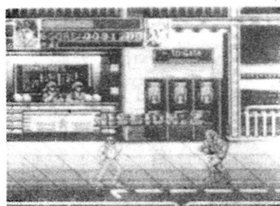
▲突然有敌人从旁偷袭过来



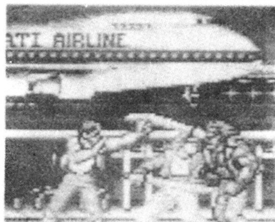
◀这版的首脑是貌似日本黑帮份子的史提夫

任务二 机场

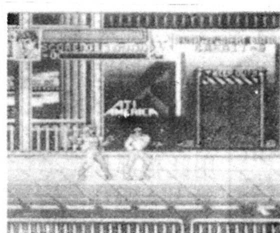
根据被打的史提史提夫□中所讲的情报，狄古已经去了机场。这里会面对大力阻拦的拳师谢信等家伙。可惜，虽然几经辛苦由大堂战斗至飞机跑道，才击败了谢信等人，但飞机已起飞了。



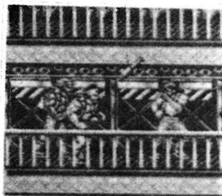
▲这版的背景是机场。两人先由大堂开始战斗



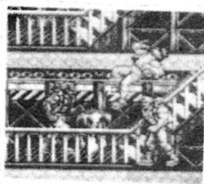
▲狄古就在跑道前出现



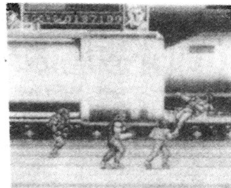
▲为赶往跑道，要速战速决



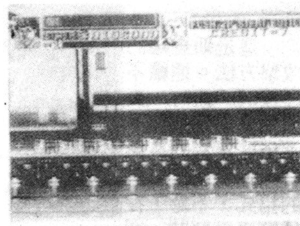
▲连接跑道的通路非常狭窄，尤其小心手榴弹



▲不幸被爆炸殃及的话，会引致重伤，要及时闪避



▲在跑道上与敌首脑谢信火拼

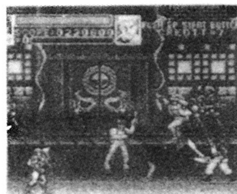


▶仅仅进来了半步，飞机已冲天飞去。

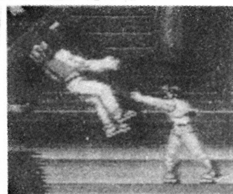
任务三 唐人街

当两人知道飞机的目的地是唐人街时，就马不停蹄地赶往唐人街。这里有狄古所开设的功夫武馆。在消灭武馆内的喽罗小卒后，便与号称打遍天下无敌手的陈氏兄弟战斗。

结果，好不容易打败了陈氏两兄弟，狄古乘坐的拖车正要离去。

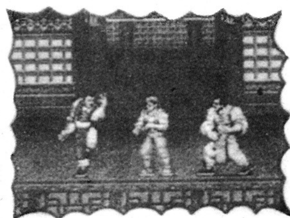


▲唐人街上战斗连场，一直打到狄古的武馆里去



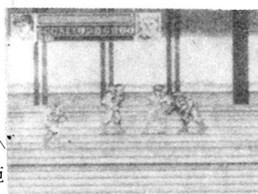
▲沙包是这里最好用的武器

▼最后与自夸武功盖世，天下无敌的陈氏兄弟决一死战

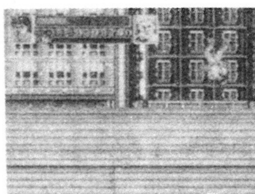


任务四 金门大桥

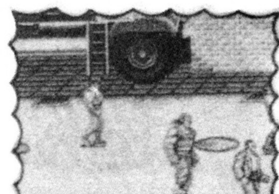
李氏兄弟成功跳上了金门的拖车的车顶，再度与敌人拼个死活。最后从紧急刹掣的拖车中，总指挥的狄古终于现身走出来了。可是，受到其亲信马克等家伙的阻拦，又给狄古安然逃走了。



▲拖车背上风势猛烈，很难随意移动。小心遭遇突袭



▲横渡大桥时，拖车突然紧急刹掣

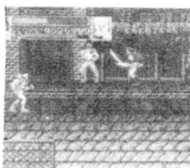


▲来到这里，终于飞现了一直苦苦追寻的狄克

任务五 贫民区

两人相信狄古大概是要去邪道战士的大本营，于是，为了查探大本营的地点，向着到处都是邪道战士份子的贫民区迈进。

这里出现的敌人，虽也算是喽罗小卒，但与前相比，要顽强许多了。到末段要对付的，就是狄古的亲信马克，此家伙身材健硕魁梧，力大无穷，单从外形看，已使人胆怯。



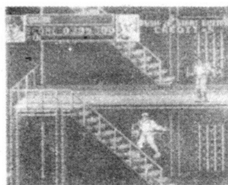
▲这版里，前段和后段有相当大的分别



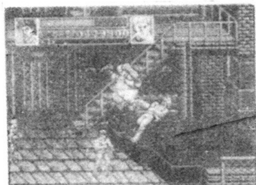
▲随机应变，将敌人打得落花流水



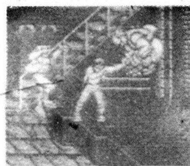
▲敌人多持有武器，要从其手中抢夺过来



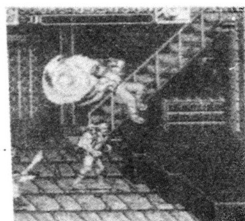
▲在太平梯上，双截棍最能发挥效用



▲首脑乃是庞然巨物的马克



▲马克一跳起的话，要特别小心，因为他会使出绝招来！



◀马克的绝招是以旋转的身躯攻击过来

犯罪組織—邪道戰士

登場的主要敵人就是這十一人。不過，除了最終的首腦外，只要被打倒一次就會以更頑強的實力重現於往後的版中。	活里亞	洛巴	比爾	積夫	史提夫
					
	邪道戰士的士兵，英勇善戰，死纏爛打，戰至最後一口氣。	跟活里亞一樣，都是隸屬下級部隊的士兵，持有非常厲害的武器。	中國劍術高手，要奪取其手中的青龍刀，並不容易。	手下有無數嘍囉小卒的中首腦，雖悍雙截拳，但缺乏勁力。	最先較量的首腦。外表看來文質彬彬，但性格殘暴不仁。
謝信	陳龍夫	陳龍波	馬克	加萊	狄古
					
以前是重量級的拳手。頭腦簡單，但攻擊力不弱	自誇武功蓋世，看家本領的一招奪命腿，沒多少人能挨得住。	陳龍夫之弟，有別於運用腳下功夫為主的其兄，他卻以出拳為主。	狄古的親信。其背部具有驚人的神奇力量，可以吸收任何的攻擊。	是狄古的左右手，體形高大健碩，虎背熊腰，而且身手也很敏捷。	除了知道他是一個優秀的武術家外，對其來歷身世，一概不詳。



快打旋风 Ⅱ

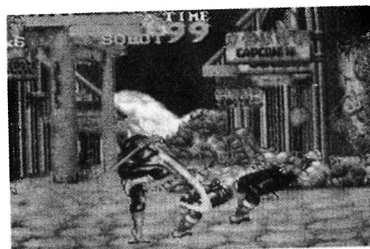
超级火爆游戏“快打旋风”的热潮还未退去，新的续集又登场了。这一次，角色更新了，音乐的旋律轻快，战斗的舞台变化多端，真是挡不住的感觉，妙不可言。

新 人 新 招 式

“Ⅱ”的最大特征是将可选择的两个人增加为三个人。少了前作中的哥迪（CODY）和佳尔（Guy），增加了真纪（MAKI）和宫本加牢（CARLOS），市长米高哈狗（HAGGAR）再次参加战斗。他们三人个个身怀绝技，武功盖世。

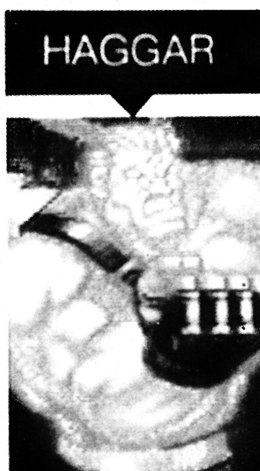


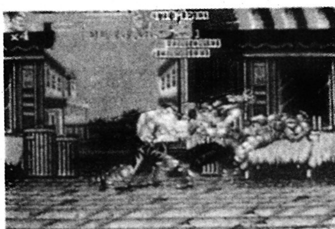
这次可选择的人物共有三人，内容亦经过强化。

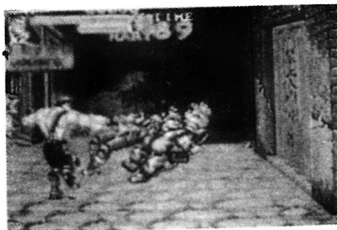


新角色出手不凡，一定能迷倒玩者。

英勇战士米高哈狗

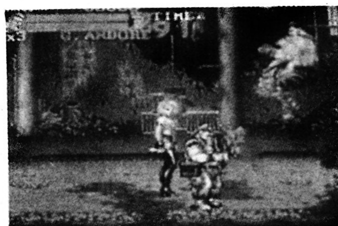




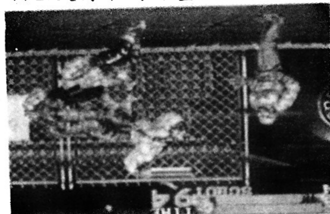


必杀技双龙拳，此技最能发挥哈狗巨大身躯的力量

哈狗是米特城的市长，行伍出身，健壮结实的体格就是他强有力的武器。他那强劲干脆的攻击威力依然，还练成了绝招双龙拳，双手同时出击，将一群敌人一次推倒。此外，他还能腾空螺旋打桩，凌空一铲，真是威猛无比。但是，他攻击力虽高，却行动迟缓。



充分发挥体力的螺旋打桩

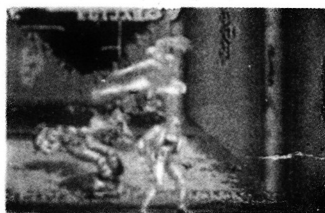


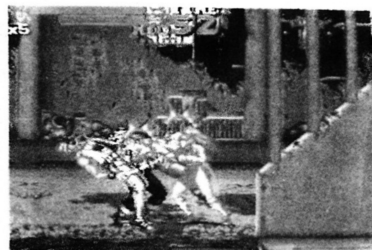
爆发出千钧之力，威猛无比

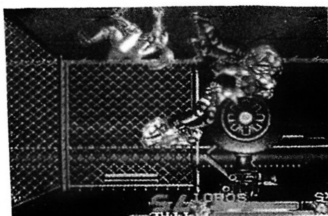
秀丽脱俗的女斗士真纪

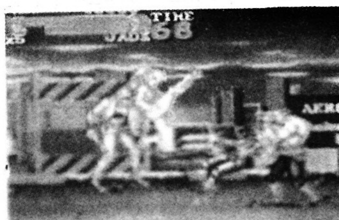


真纪是源柳斋之女。自小从父习武，读高中时因不喜欢呆板的武道，曾离开武场，后来又重返武林，并且继承父业，体形虽小，但身手一流，绝不逊于其他格斗家。


潇洒一击，干脆利落


连按攻击键，击技会发生更大变化


一招排山倒海将大个摔开，从她那娇小的身形，真是想象不到


噢！这个姿势一出，可能有走光之嫌

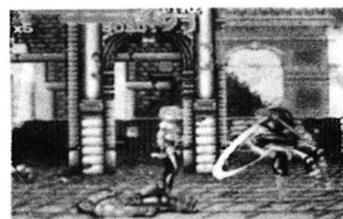
日本刀必杀技来势凶猛

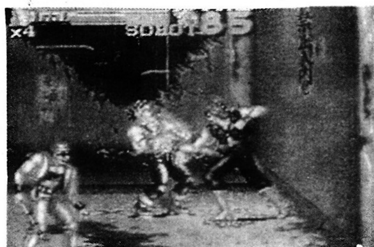


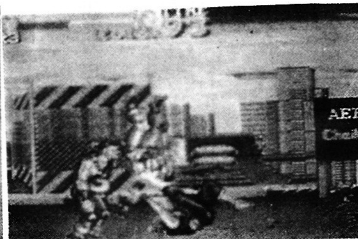


硬派剑客宫本加牢

宫本，日裔巴西人。曾来日本学习日本国技，尤其是柔道和剑道。他爱创新武术，所以出击时能随心所欲，顺其自然，看准时机，给对手以致命的一击。他那嫉恶如仇的性格很容易使人联想前作的佳尔。看，他背负日本刀的姿势多么英武。


宫本是哈狗的门徒，真是名师出高徒


活脱脱一副日本武士相


从这个招式可看出他的身手是多么敏捷

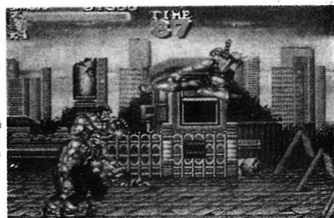
◀看来，在街头又免不了一场恶战

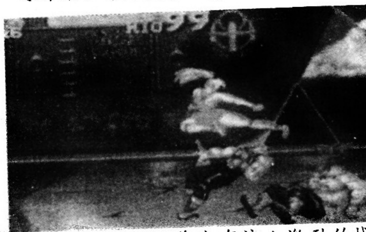
新舞台新敌手

"Ⅱ"的故事情节是这样的：真纪的父亲和姐姐被马基亚组绑架到香港，真纪跑去向市长哈狗求救，恰逢嫉恶如仇的宫本也在场，于是三人一同前往香港，为救人质，与匪徒展开惊心动魄的博斗。

这次战斗面对的敌手也毫不示弱。力能拔山的大力士，横霸一方的恶棍，力劈华山的刀客。……都不是好惹的，切不可大意失荆州啊！这次战斗的舞台焕然一新，在香港中华街，在停泊着船只的码头……战斗在轻快的音乐中展开。

以敏捷的動


背景由香港开始，然后打遍全世界


在巨大船只前亦有这么激烈的战斗。能否顺利地救出父亲和姊姊呢？

PC史上最强格斗战 Super Fighter

姓名：萨尔可夫
国籍：独立国协
出生：1960. 10. 9
身高：210cm
体重：120kg
血型：O型
三围：170，120，150
喜好：蒙古摔跤、健美



具有蒙古血统的萨尔可夫，由于从小家境贫困，双亲离异，造成他个性孤僻，再加上身材瘦弱，常是别人欺负的对象，直到有一天和他相依为命的哥哥为保护他而被流氓杀害！……

在哥哥的墓前，立下重誓，发誓要成为世界上最强壮的男人，从此以后，每天可以看到他为了这个目标拚命的锻练身体，勤练摔技，才有今日的成果。

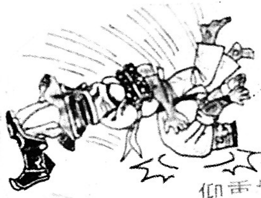
他的必杀技有将敌人抱住，重重的向后摔的“仰重挫”与敌人一起旋转，到你眼冒金星时，再将你抛出的“离心抛摔”及迅速将空中的敌人抓住用力向下栽的“空挫摔”，双重打击的碎头锤，只要你一稍不注意，被他抓到可惨了，他的摔跤技足足可活活地将一头熊给摔死。

他身上穿的可是道地传统的蒙古摔跤服，能在比武时穿上这套服装，并且赢得胜利，也是他一直追求的目标。









曾经三度蝉联世界空手道冠军的斩，虽然功夫已达登峰造极的境界，但他仍相信“人外有人，天外有天”这一句话，所以至今不敢轻易放松自己的修行。由于自小受职业军人的父亲影响。生活非常简单、严谨，做事要求一板一眼家中摆设一尘不染。当然，对自己的仪态亦相当注重，他的发型便可做最好的解释，也因此特别讨厌肮脏的东西，尤其是蟑螂。

他的必杀技是凝聚真气凌空一划的“天雷斩”及速度极快、踢得你乱七八糟的“龙卷旋风腿”和最可怕的绝招——“铁头功”，只要你稍不注意，马上从天而降，以全身重量再加速度，保证不死也脑震荡。

练武的人最重要的是修身养性，而非以武术来炫耀自己，这是他一直秉持的理念，所以他决定开一家武道馆，让所有的人都能学习空手道，陶冶性情，强身报国，将空手道发扬光大。

姓名：斩
国籍：日本
出生：1966. 3. 10.
身高：190cm
体重：76kg
血型：A型
三围：120、85、90
喜好：空手道、寿司、沙西米
最讨厌的的东西：蟑螂







PC游戏室

尽管许多闯关族由于条件所限，难以大玩特玩PC游戏，但真正的玩家对PC游戏绝不应放过。虽然，对于打斗游戏而言，PC机的键盘远不如手柄来得痛快，但对于RPG类游戏来说，还是键盘方便，更何况PC机清晰真切的画面呢？所以，本集中营特辟PC专号。让众玩家有机会窥优秀PC游戏之一斑。亦欢迎诸位发表高见，提供线索。

PC 史上最强格斗战 Super Fighter

超　级　风　暴

快打至尊



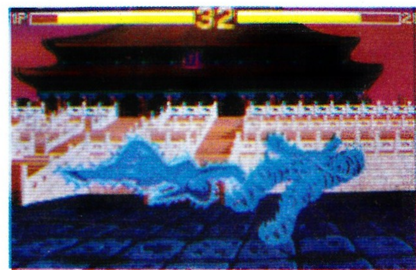
公元 200X 年一股神秘的邪恶势力崛起，世界各国政要相继遭到暗杀，甚至连恐怖组织的首脑也不能幸免，于是，正邪双方破天荒携手合作，选派肉搏高手与之对抗……

令你血脈賁張的搏力演出

席卷斗場上的世紀決戰



日本武道馆大决斗



致命的火凤凰

在紫禁城前凤凰正使出她的必杀绝技“火凤凰”将对手烧得面目全非。



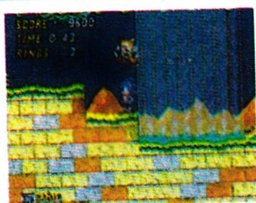
在热带森林中正展开一场生死战

精彩的打斗居然把动物统统吸引过来，忘记彼此的利害关系，冷眼看着万物之灵的人类自相残杀。



和同伴們一起展開新冒險！

音速小子Ⅱ和前作相比，真可谓青出于蓝而胜于蓝，这主要表现在：


▲受到攻击的场所。


▲只有露出尾巴来

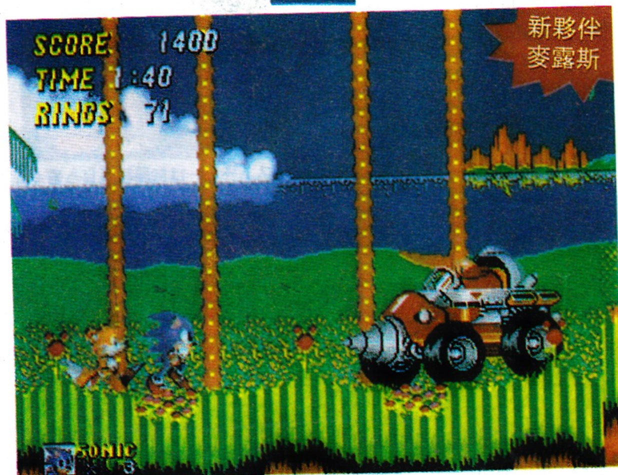





▲和索尼克一失散马上就利用尾巴飞起来找寻。

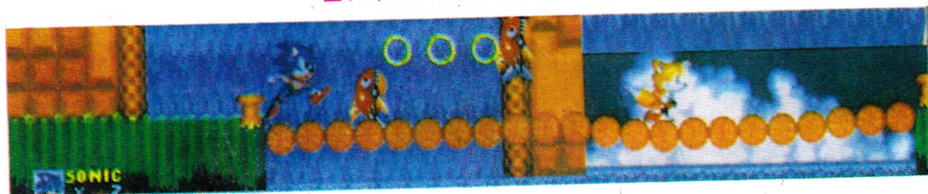
◀若长时间静止不动的话，会打哈欠喔！

一、行动谨慎的小狐狸“麦露斯”有两条引人好奇的尾巴。单人玩时，他会自动地跟在索尼克身后，一起冒险，他虽只是索尼克的小跟班，但因动作表现细腻，表情也相当讨人喜爱，常 卷曲着身子摇摆着尾巴，单脚在原地旋转攻击。



▲和新加入的麦露斯一起打倒D.r耶库玛。


▲紧跟随在索尼克之后。





高速動作的遊戲要素簡介

二、游戏区域增加。“音速小子Ⅱ”沿袭了前作高速动作的概念，容量从4m增加为8m，区域由6个增至10个。



▲索尼克长大了，操作也比前作来得容易。

三、游戏分两种模式。第一种模式是合作。若是1人玩时，则操作索尼克，小狐狸麦露斯自动跟随其后。若是2人玩时，则索尼克和麦露斯一道同心协力，共同过关。第二种模式是竞赛。在这种模式里，画面被分割成上下两部分，索尼克和麦露斯从10个区域中的某个区域开始相互竞赛。

1 PLAY



▲“1PLAYER”型态。在索尼克身后，紧追而来的麦露斯。

也可操作麥露斯



▲以2人用操纵器自由操作麦露斯。和朋友相互合作吧。

四、攻击增加新技法。索尼克的攻击方法，除了原有的旋转攻击外，另加入了新技法—单旋转突击法。也就是当索尼克蹲下时按键就会保持卷曲状态旋转着向前突进。麦露斯的攻击方法也同样定这两种。

索尼克旋轉攻擊



▲和前作一样，卷伏着身体发动攻击。麦露斯基本上亦相

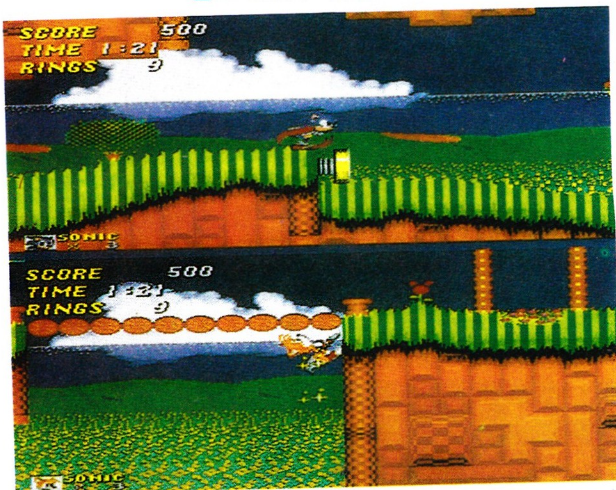
單旋轉突擊



▲令身体旋转停滞不前进。因为摩擦生热，身上冒出烟来。



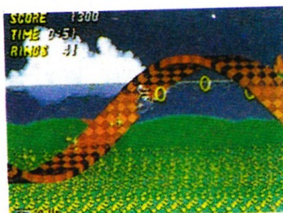
2 PLAY VS



▲上下分割的“2PLAYER VS”方式。1人操作上半部画面的索尼克，另一人操作下半部画的麦露斯。

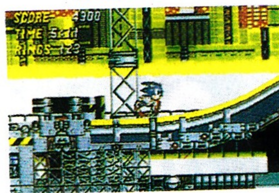
五、陷井更加丰富。在陷井方面，“音速小子Ⅱ”保留前作中一些颇受好评的设定如360°圆环和弹簧等，并且增加不少新的设定，如跳跃台，加速装置，吊绳等。此外，前作的水中戏，在收到热情的回响后，也在“音速小子Ⅱ”中发扬光大了。注意氧气的剩残量，以免溺死。

螺旋狀圈環



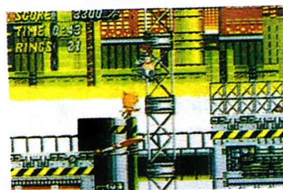
▲因为螺旋状之故，若不一鼓作气，则势必于途中落下。

加速裝置



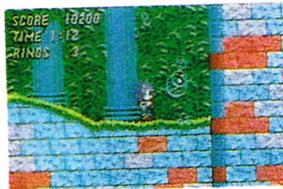
▲红色箭头的上方有正在旋转的机翼若触摸它则加速前进。

跳躍臺



▲踩上跳跃台后，身体就会自然而然地弹了起来。

水中



▲“2”中也登场的水中戏。因有浮力，并不好行动。



忍者龜

在美国颇受欢迎的儿童动画系列片[T·M·N·T](忍者龟)，在任天堂的世界里风光了一时，现在又要在SEGA机上露面了。和任天堂版相比，SEGA版的画面精彩美丽，忍者龟们动作丰富多样。由三个按键产生的繁多的变化，使游戏更复杂，更耐人寻味。

英雄依旧在，SEGA版上的主人公们仍定那天下无敌的四位忍者龟：雷欧那尔多、拉菲艾尔、米开朗基罗和多那提鲁罗，他们个个身怀绝技，雄风不减。

游戏的操作方法是：十字键移动，A键攻击，B键跳跃，C键突击。同时按下A和B键，则会形成一种必杀的绝技。如果只有A键攻击，那么十字键和其他键的组合会变得更复杂了。此外，还可根据敌人的种类变换招式，还可因不同的时机采取相应的战法。

忍者龟的领袖。是位完美主义者。具有强烈的责任感。使用的武器是刀。



头脑敏锐的家伙。武器是木棒。运用伸臂来攻击。



具有冷静判断的能力。武器是三只叉。



明朗的运动健将个性。擅长使用双截棍为武器。





▲在跳跃之中按下A钮，这时可依状况变换各种技巧。



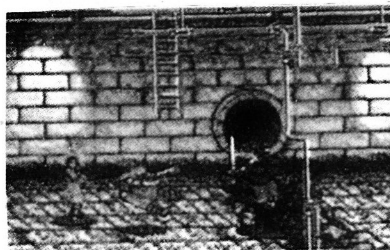
▲按C钮突袭之后马上按A钮滑行，从敌人脚下赶紧救出



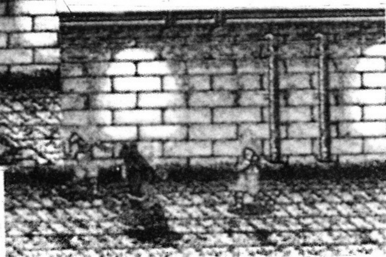
▲根据按钮的时间可变化跳跃的高度。



▲滑行中按下A钮逃出。令人憎恶的一击。



▼回转阻档，因为是忍者的缘故，身体相当灵活，但很难在适当时机反击。



▲这是滑行踢脚，在突击时要同时按下 A、B钮，头目很厉害，威力很强。

决战的技巧要在摸索中掌握，敌人并不是一击就能制服的，要出其不意，连续给敌人一阵狠狠的痛击，使之就此一蹶不振，方能取胜。

危机时，必杀技最管用。必杀绝技和特殊攻击都是制敌的强有力手段。但是要注意，使用必杀技会减少寿命。如果采用能量披萨的特殊攻击时，生命不会因此减少，而且比必杀技更有效，所以可以在一定时间内连续采取攻击。



▲纵身一跳，从敌人的头上横劈下来



▲两手反复地挥动　笑脸盈盈的令人害怕

歐

菜

吧







▲拿着棒子不停地旋转，这是攻敌的一项技巧

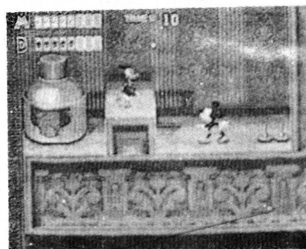


▲以迅雷不及掩耳的速度，快速斩杀敌人



米老鼠和唐老鸭





↓表演魔术

话说举世闻名的米老鼠和唐老鸭，这一天正在舞台上表演魔术。绘声绘色，变幻莫测，最后，唐老鸭棒出一个大盒子，口中念念有词。只听“轰”的一声，那盒子变出了一道门。怎么回事，莫非咒语错了，唐老鸭好生奇怪，走进门中定要探个究竟。站在一旁的米老鼠被这一切惊呆了。几分钟过去了，仍不见唐兄的鸭影，终于急了，壮着鼠胆，钻入门去……。

一阵昏迷之后，两位老兄慢慢地睁开眼睛，这是哪儿？仔细一瞧，才发现自己陷入了一个奇幻的世界，好不恐怖！怎么办？快溜吧！两人异口同声的喊道。

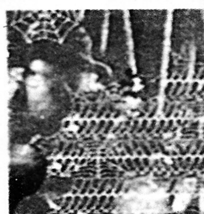
两人正欲起身，一个蒙面巨人，从天而降，挡住了去路。“哪里来的妖怪，闪开了”，“两位老兄，幸会幸会，早就听说你们的魔术很了不起，在下也是一位伟大的魔术



↑士兵们过来吧！



←哇！不愧是魔术师变成一朵朵的花儿。

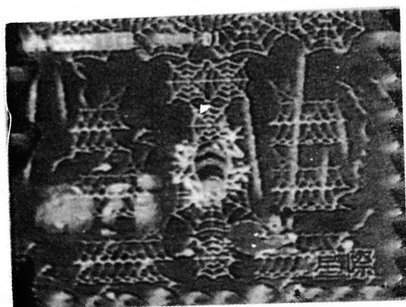


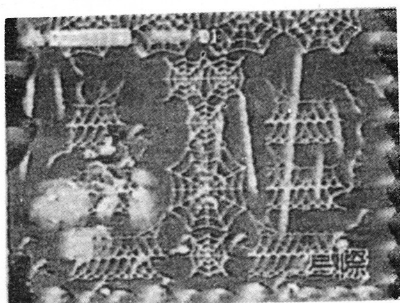
←还可以变成蝴蝶



↑哇！那么大只的虫

↓打败之后出一宝箱



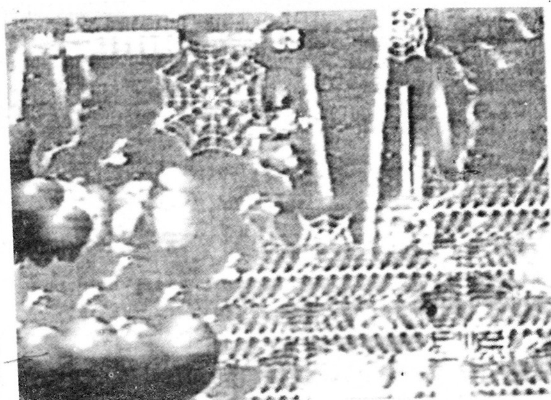


↑过来送死吧！

师，至今还没有什么人能逃出我的手掌心。你们想出去，可以，那就看你们有多大能耐了，你们如果逃离了这奇幻世界，在下甘拜下风。”“这有何难，看我们的。”“那就请便吧！”说罢，蒙面人消失得无影无踪。唐老鸭和米老鼠向前走去。

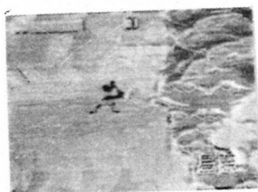
他们来到一片奇幻的森林，森林里布满了大虫和守护士兵。两位使出了魔法披风。这魔法披风威力还真不小，只要一抖，敌人就变成了一朵朵美丽的花儿，或其他千奇百怪的动物，植物。

过了森林，进入蜘蛛洞，洞内吊着一根根蜘蛛丝，悬着一张张蜘蛛网。好不恶心。魔法披风扫过，



↑大蜘蛛出现了

↓飞来了

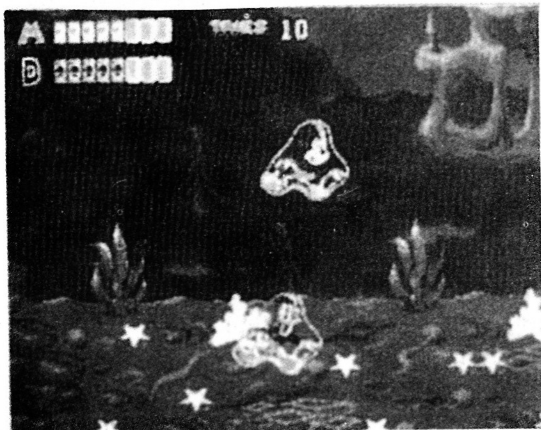


↑手指动一动





↑乘风破云



敌人都变成了一只只漂亮的蝴蝶，或不知名的动植物。扫清了喽罗，迎战首脑——一只硕士的蜘蛛精，披风一扫，一只宝箱出现在眼前……

打败了蜘蛛精，要经过一片风之谷，只见米老鼠站在悬崖顶上。两手向前一指，一块魔毯乖乖地飘到了眼前。米老鼠跳到上面，向前飞去……

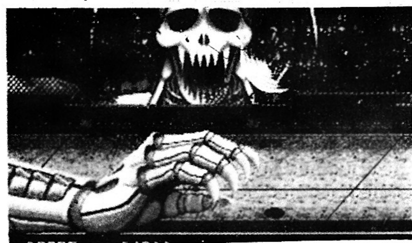


动作游戏新潮流 MAZINGERZ 铁甲万能侠

●刘儒德

各位玩友，今天，我给你们介绍一个SEGA新游戏“铁甲万能侠”。这个游戏是根据永井豪的同名漫画改编的，无论动作要素或人物造型都基本忠实于原作。

这个游戏的最大特征是主人公的格斗动作高度逼真。这是由于SEGA特地设计了一个特殊的对打系统。它能使身体的每一个动作随着各个部位的活动组合出20多种姿式。从而使动作自然流畅，干净利落，酷似人类，堪称动作游



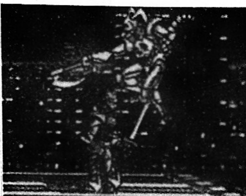
戏的新潮流。

游戏的基本内容是：野兽军率领的地狱军团侵略地球，世界各地惨遭蹂躏，铁甲万能侠，临危受命，手提三尺剑，打击侵略者，直到世界五大都市全都获得解放。

游戏以大小两种不同的模式进行。



无论是小喽啰抑或大首脑，他们的动作演出都能发挥超自然效果。右图的敌首脑，身体能如蛇行似的摆动。

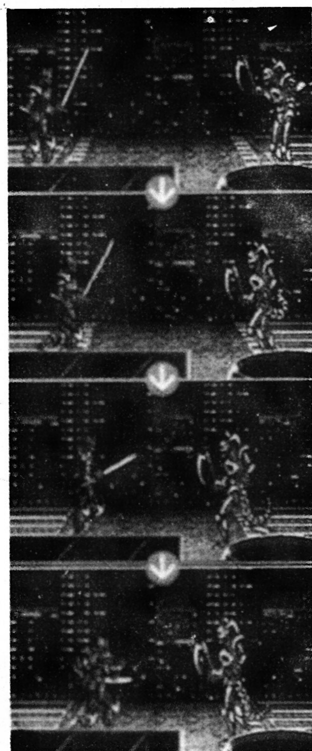


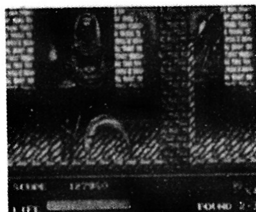


亦可与敌人进行近战，野兽军的动作亦相当细致

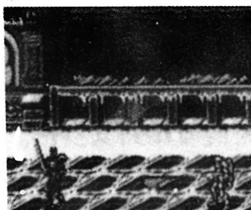
各动作均非常真实，每部分的移动均很细致。

两具大型机械的动作，请注意肩部及腰部的移动。

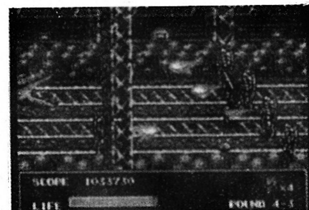




可改变形态的敌人，快避开

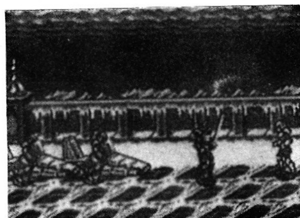


使用火焰放射器

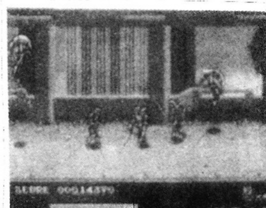


强制卷轴的小型模式。后面有敌人的追兵

在每关的每一幕里，这两种模式都交替出现。在小型模式里，游戏在横向卷轴的画面里进行。主人公要一边打倒敌人，一边向敌巢推进。敌兵大都是喽罗兵，他们会成群结队而来。各幕的重点是中首脑，它们是大首脑的手或脚。只有打倒这些中首脑，才能进入大型模式，有些小型模式是强制卷轴的。



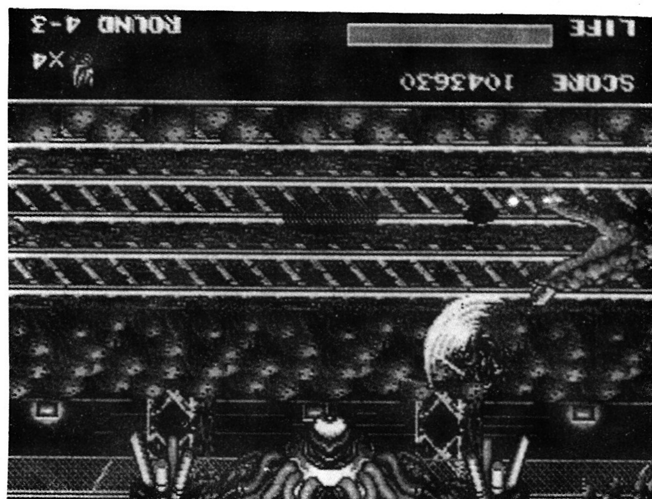
联群出现的铁面具军团。并不很强，但数量多



游戏基本以横卷轴画面进行，主人公边反击边深入敌巢

画面内人物造型虽细小，但动作传神，极有欣赏价值

横卷轴画面





在进行大型模式之前，必须将中头目打倒



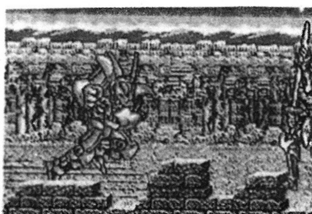
每面开始时均介绍头目的名字。

巨大无比

主人公变大后对战敌首脑。场面气势逼人!

生化机械兽均有其各自的特殊攻击法。







底下是指标，左面是铁甲侠的生命，右边是敌人的



打倒敌人，摆出胜利姿势的铁甲万能侠。

大型模式出现在小型模式每幕的最后，这时主人公要放大，要和巨大的敌人进行一对一的决战。在每幕开始时，这些号称生化机械兽的敌方首脑们都会通下名来。他们的攻击范围和速度各有特点。他们有的使用武器，有的用爪，有的用尾巴，还有的会使用火球。

游戏的操作方法因模式而异。在横向卷轴的模式里，主人公的基本动作是普通攻击、加速、跳跃和必杀十字斩四种。这四种充满动感的组合可衍生出许多变化，尤其在普通攻击时，根据离敌的远近，按键的节奏，可变化出繁多的技巧。

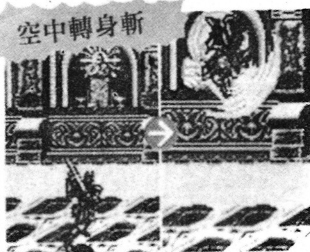
在大型模式里，特殊系统的功能得到了最大的发挥。主人公的基本动作有三种：A键防御，可用剑抵挡敌人的进攻，但对特殊攻击失效。B键跳跃，可以避开敌人的攻击或改变与敌人之间的距离。当然，



于左右各斩一次，最后一次是用踢

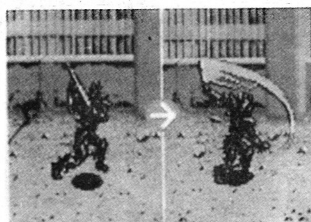


按键连射可作连续挥拳

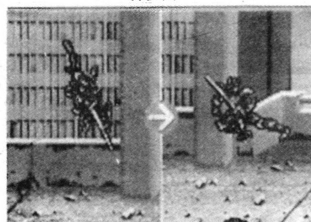


加速与跳跃的组合

加速

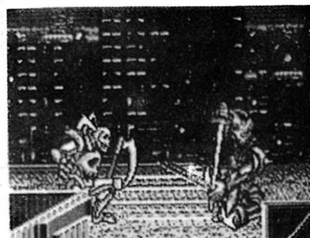

加速攻击使威力倍增

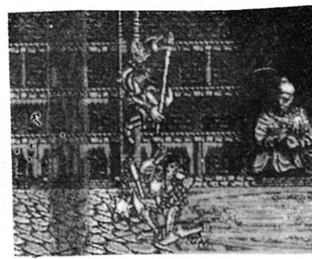
跳跃


可于空中转身踢腿


抵挡攻击时的姿势亦千变万化

下盘防御


可抵挡由上面来的攻击，但对特殊攻击无效


可以一面跳跃一面防御。飞扑向敌人怀中的招式。

斩


跳跃时在着地之前攻击。亦可作远距攻击。

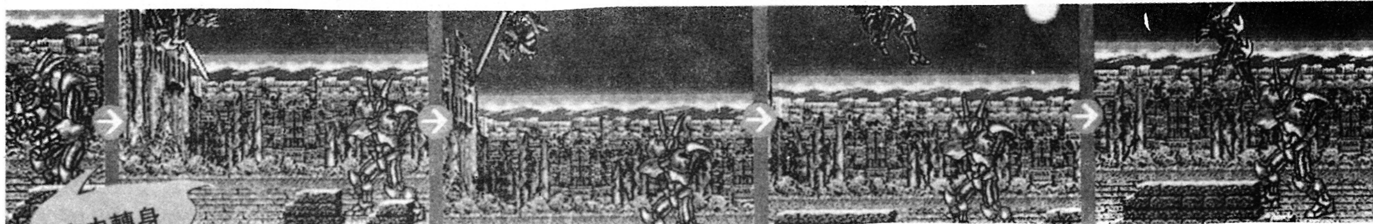
跳跃时也可以攻击。C键攻击，与方向剑配合使用，可改变剑的招式。整个格斗动作动人心魄，扣人心弦。



使用此攻击时无敌，但会消耗 体力。



与敌人距离近时可作投掷，亦可掷向其他敌人。



向画面外飞起，在空中转身。着地时足部的动作以及腰间的防具等动作，象真人一般。

游戏共设五关：

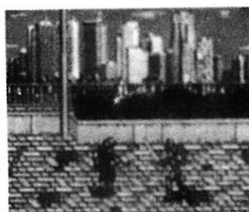
第一关　东京　世界的大都市东京首当其冲，被格拉达K7率领的半人半机械军队三日内占领。都市背景随时间流逝而变暗。中首脑是格拉达K7的手腕。大型模式的夜景为背景，主人公与格拉达K7展开决战。

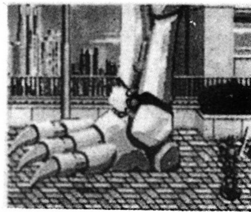
第二关　印度　以佛像闻名的印度也被侵占了，充满雄光的佛像变得阴暗起来。无法想象的寒流使周围变成一片冰的世界。中首脑是使用火焰的木乃伊。大型模式则是在巨大佛像前主人公与溶岩怪决斗。

第三关　欧洲　欧洲也在劫难逃。美丽的法国凯旋门染满了血腥。因异常气象的影响，天气变得干燥炎热，地上逐渐变成沙漠，小型模式中需要逃避恐怖兽的追赶，这里，画面强制横向卷轴。

第四关　纽约　在纽约，因受到生态兵器的攻击，许多不知名的动植物开始繁殖。小型模式中巨大甲虫袭击。画面也是强制卷轴。中首脑是巨兽的头部及触角。在大型模式中战斗的巨爪兽的动作非常敏捷，防御也非常坚固。

第五关　埃及　人类所建筑的最后一个据点，也抵挡不了敌人的进攻而陷落，成为废墟。小型模式的中首脑是敌方万能侠的手腕。大型模式中，主人公在金字塔前面与相同的铁甲万能侠展开生死的决战。

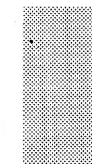

在东京街道上前进，背景是市政厅。

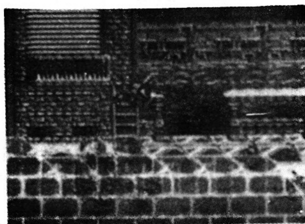

小型模式中盘出现格拉达K7的足部



头目格拉达K7。用大斧及火球作攻击。


中头目的木乃伊。从地板放射出火焰




一片冰的世界，以印度作舞台。



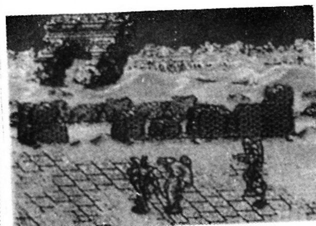
溶岩怪的攻击范围很广

强制卷轴，跌下便算失误





像虫般的巨爪兽。武器是爪及强力的尾巴。


变成沙漠的巴黎城镇。背后可看见倒塌了的凯旋门



一面分身一面以身体作武器攻击

与铁甲万能侠相同的动作。佩剑会发射冲击波。

火箭拳会从画面的左面或右面出现。





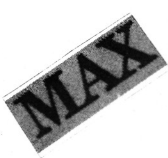


格斗四人组

玩过街头快打的人想必觉得很刺激吧，从三个勇士中选出二位深入匪巢，打击罪犯，武打招式相当繁多，一玩就不知不觉地上瘾，现在SEGA公司在此基础作了大量的改进。在这里共有四位正气凛然的勇士待命出击，你去认真挑选他们吧。

人物介绍

在游戏中这四位街头勇士各有不同的个性、招式和技巧，分别为MAX·AXEL·BLAZE·EOOLE，下面让我们一起来分析他们的能力吧！



POWER(力量)：☆☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆
JUMP(跳跃)：☆
STAMINA(体力)：☆☆☆

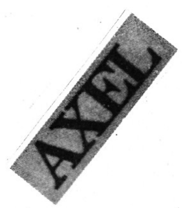
MAX有巨人般的体格，外表十分冷漠无情，但却有一颗嫉恶如仇的热心。路见不平，拔刀相助，是一位名副其实的拚命三郎。





这一位是四人中的头，有冷静的头脑和超强的判断力，对功夫好学不倦，一有空就遍访名师，切磋武艺。所以功夫在其他人之上。又因为他个性豪爽，常常博得女孩子们的垂青。

POWER(力量)：☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆☆
SPEED(速度)：☆☆
JUMP(跳跃)：☆
STAMINA(体力)：☆☆



格斗四人组 II



她生长在普通百姓家，父亲惨遭恐怖组织的杀害。为报父仇，她发誓要抛头颅，洒热血，铲除无恶不作的恐怖主义组织。

POWER(力量)：☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆☆
JUMPC(跳跃)：☆☆
STAMINA(体力)：☆☆

BLAZE

EOOLE

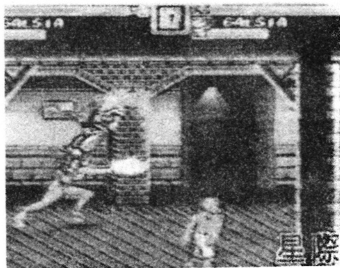
POWER(力量)：☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆☆☆
JUMPC(跳跃)：☆☆☆
STAMINA(体力)：☆

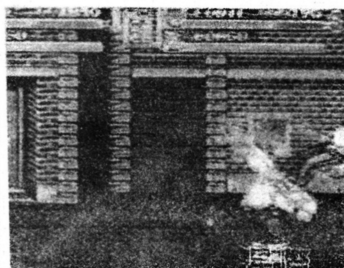
他是一位街头卖艺的少年，非常喜爱溜冰，人称"追风少年"。有一次，由于拒交保护费，被几个流氓阿飞狠狠地K了一顿。这件事唤醒了这位少年的一身正气，他立志要行侠仗义，保护那些无助的人们。

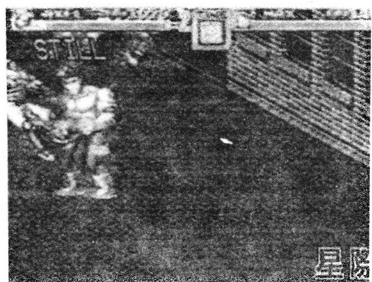


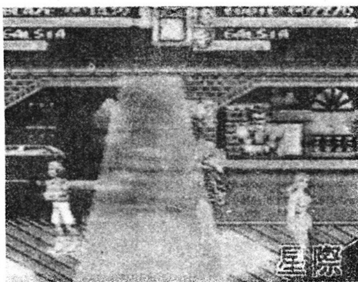
为正义而战

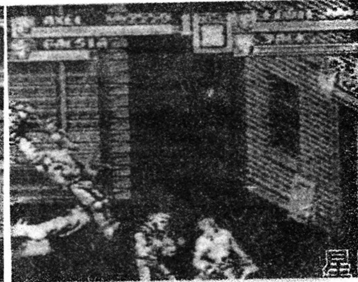
这四位街头勇士们，这一次战斗在美国治安最差的地区，在这里匪徒增强了许多，招式上也更新了许多花样。流星拳、升龙拳……神出鬼没，难以招架。好了，这四位勇士早已磨拳擦掌，迫不及待了。就让我们随着他们的足迹，看一看这街头的恶战吧！













午夜克星攻略

此GAME是DATA EAST在MD上的第一套作品，而且是8M的大作，其水准之高是不容置疑的。

游戏只设单打形式

键盘操作方法有四种：

A键：按一下是射击，再按一下就停。

CONTROL－A：射击方向随同主角的移动方向，即主角向右行就向右射，向左行就向左射，和魂斗罗一样。

CONTROL－B：按一次，主角射击方向就顺时针转，按第二次逆时针转，按第三次顺时针转，依此类推。

C键：跳

第一关

此关一开始，主角便站在车上；可以不理敌人，用车来撞他们，但小心上方突然跳出的敌人，此关首脑是架战车，简直是个废物，击倒它后向上行，便进入武器房，最好选3－WAY和H.M。

第二关

这关开始最好一看见敌人便用副武器，因为他们会从前后和上方出现，很难兼顾。跟着有一架战车，只要站在第二个平台向斜下射便可，跟着便到达运输带，要向下连射，然后便是首脑，它会不停向上发射导弹，要打中它中间的位置，跟着它会停一下，然后再次发动攻击，你要走到最底层，伏下向上打它中间位置。

武器有四种

FULL AUTO：全自动连射，威力不大。

3－WAY：三向弹，范围大，是此游戏最好用的武器。

FIRE：火焰，有贯通力，但子弹数字扣得快。

SHOT GUN：射中目标便会爆炸。副武器的用法是向上按A：

NITRO：八方向弹，有贯通力。

SHOWER：雨般落下的针形子弹。

H.M：即追踪导弹。

BULLET 500：增加五百发子弹。

1－UP－增加一人。

BARRIER－保护卫星。

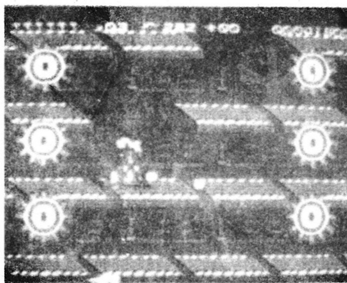
S.CHARGER－POWER UP。

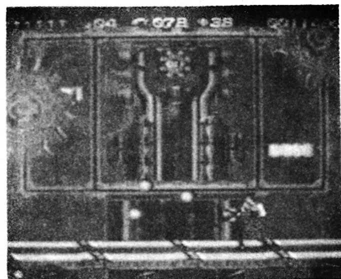
第三关

这关最好有3－WAY和H.M，一开始有个放激光的炮台，要先伏下打它，跟着便到达有四个上升台的地方，敌人会四方八面出来，要不断回转3－WAY或用H.M，中首脑是5个齿轮，只要向上放3－WAY和H.M便能轻易消灭它；首脑是个大齿轮，左面那个会首先落下，在最右面向左连射并放出H.M，跟着右面那个会落下，立即走向左面向它连射便可，然后打中间放子弹的地方。



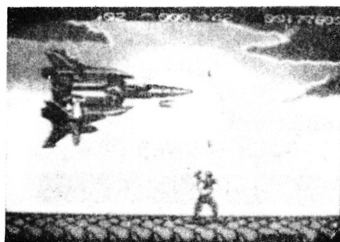






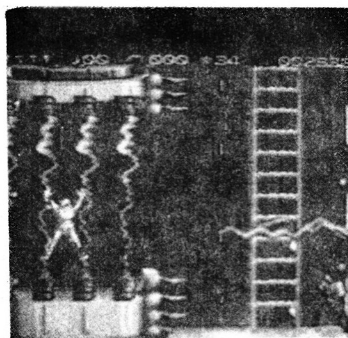
第四关

这关会有些流水阻碍你的视线，要向右面行，不要停止，并向左面连射并用出H.W，因为左方有二架战车连续出现，不要贪心取宝物，否则很危险，首脑是一群大战机，要向上射并放武器，左右避开它们放下的导弹，不要跳起，否则很易死。



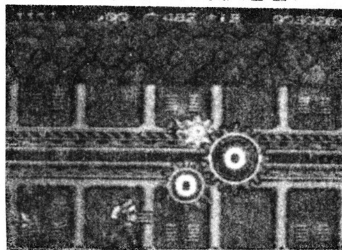
第五关

一开始便有直升机，要尽快消灭它，跟着小心敌兵从上方跳下，不久又再有一架直升机，你一走过它便攻击你，一定要消灭它；再向前走便有一排电墙，要打破上下炮台才可向前走，跟着前面有上下两条梯，先向下走，爬梯的同时亦要小心下方的敌人；首脑是一个电人，并有电墙保护，在地面右边先用H.M打破电墙的炮台，才可以打那电人；击倒它后，便向上走，并要不停的跳，因为那架直升机在等候你，只要爬梯时不向上跳便可以不理它进入下一关。



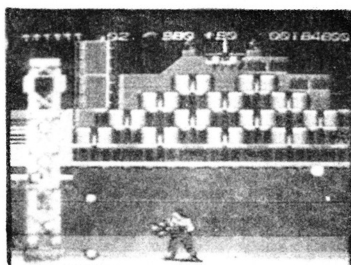
第六关

这关一开始有个齿轮出现，伏下可以避过它，打破它后，士兵从左右出现，有些更会伏下，小心；再过便有两个齿轮连续出现，打破后，又有士兵从左右出现，跟着出现的便是三个齿轮，要速战速决，击倒它后便看到一张丑恶的脸孔，他将你的父母兄妹都捉了，不可放过它。



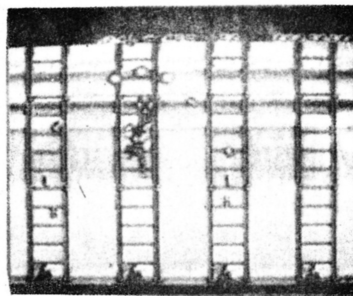
第七关

这关要对付的一是艘巨型战舰，它中央满布炮台并会放出一大群子弹，左右的炮台会放出导弹，在炮台之正下方可以避过导弹，要尽快将那些炮台消灭，否则很危险，因那些子弹很难避开，但只要小心，过关应该不难。



第八关

这关有四条梯，敌兵会从上下方出现，要上下兼顾，而且他们带有锁匙，要尽量取得，向上爬到尽头，便看见首脑，它是一条火龙，从口中放出火球，不要跳起，在地上左右闪避，然后再打破中央的骷便可以进入最后一关作最终决战了。



第九关

这关只有一种敌人，便是那首脑恶心的面部，它会忽上忽下的移动并会放子弹，一定要有武器和追踪弹，否则很难到达首脑，首脑是一个只有头部而且很大的怪物，先要打破他的面部，小心它放出的毒，故最好在画面最右，当它一接近便放追踪弹打那些，然后要打它下巴，要尽快打那些从它口部放出来的虫（核突），跟着它便变得只有一个脑部，只要对准它连射，便可。





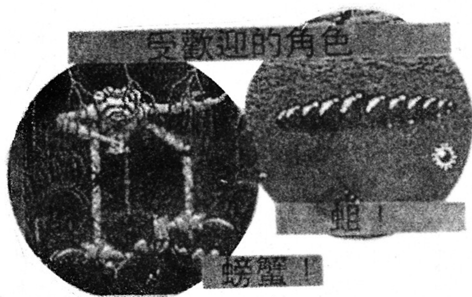


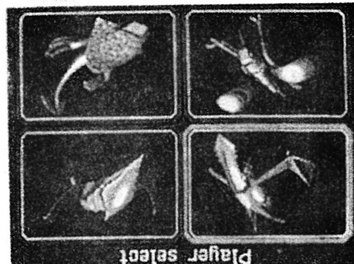
亚生命战争

●刘儒德

“亚生命战争”是SEGA独创的一个射击佳作。制作严谨，动画优美，音响震撼人心。游戏原名“生命危机战”（BIO－HAR－ZARD Battle），后改名“哭泣”（GRYING）。仅此就可想见游戏的诡异。游戏中所有的角色，从游戏者所操纵的主机到所有敌人都是一些令人毛骨悚然的微生物，软体动物，寄生虫……

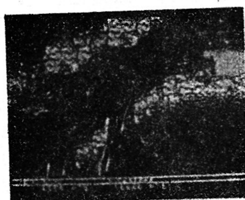
主机共有四种，分“昆虫型”和“鱼型”两大类。它们的移动速度不同，武器的攻击效果也不同。



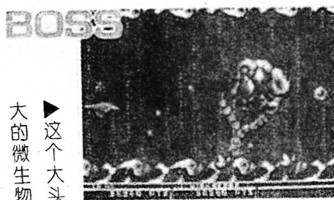


昆虫型在舞台二、四时使用有利。舞台七最佳。

一般射击游击的敌人，大多偏向巨大的造型，但其动态几乎都只由一两个动作组合而成。这游戏则别具一格，每种造型的动态都很生动，特别是“长虫类”的敌人，其动作之柔……真叫人舍不得攻击。



◀形状、颜色都很有意思，舍不得破坏。



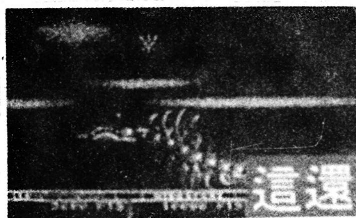
▶这个大头目是巨大的微生物。



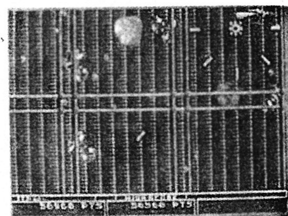
◀攻击不激烈也要小心

▶最好要使道路保持畅通

◀若追到画面的角落就不妙了

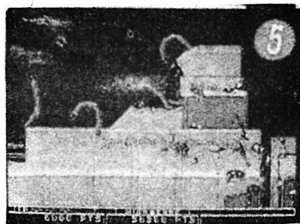


◀出现数支巨大的敌人，但还不是大头目





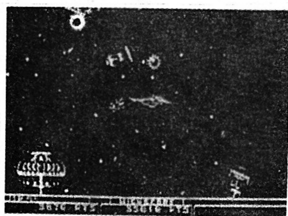
▲在宇宙空间出现墨鱼



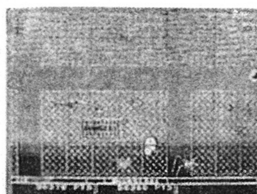
◀危险



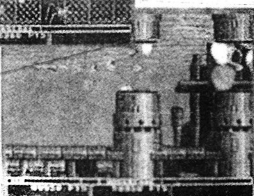
◀史莱姆很难被击溃，要拼命攻击。



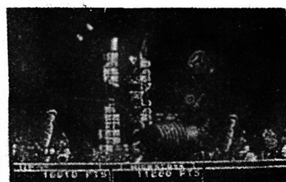
值得注意的是，本游戏的玩法很别致。这里略举两点：其一，按着键不放时，会使主机"聚气"而产生巨大的威力。其二，每种武器的威力有三种阶段，首先，你可以试试每种武器的攻击方式，选一种自己最习惯的，然后，记住胶囊的颜色，要连续取得同样颜色才能达到最强威力的状况。这时，攻击威力只比聚气再攻击的方法差一些，不过因聚气较为危险，所以，还是提升武器威力比较管用。



◀请看舞台七夕阳相当美丽



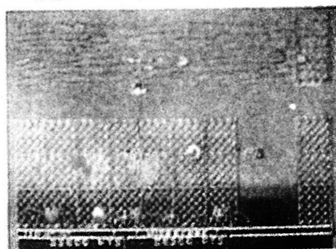
▶从烟窗中排出许多垃圾，不解决就完了。



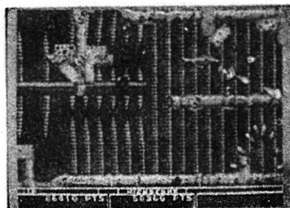
◀开始在建筑物内，后来却看不见的大头目。

本游戏没什么夸张的武力和复杂的地形，只有8个舞台，它们有太空、城市、热带丛林、洞窟、海底世界、大型战舰……，而且是横向强制卷轴的画面处理，比起新近的一些射击游戏，显得单纯了一些，但想玩完，殊非易事，尤其是最后三关，即使反应十分灵敏的高手也未必能看到结局，但不管能否玩完，都令人回味无穷。为什么？原来，本游戏为了保持各个舞台的特色，根据游戏者所选用机型的不同而产生种种有利或不利的情况，从而使游戏的展开变化繁多。这样，即使是同一关的舞台，由于所选主机不同，战况也会大有转变。

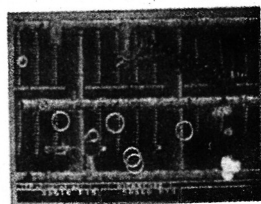
本游戏可以双打，三个键的功能都用来发射子弹。值得一提的是游戏的音响效果。那富有神秘色彩的鼓声，直把游戏带入紧张的气氛之中。



▲舞台7中，虽然用昆虫型战机很有利，不过刚开始时用鱼型也可

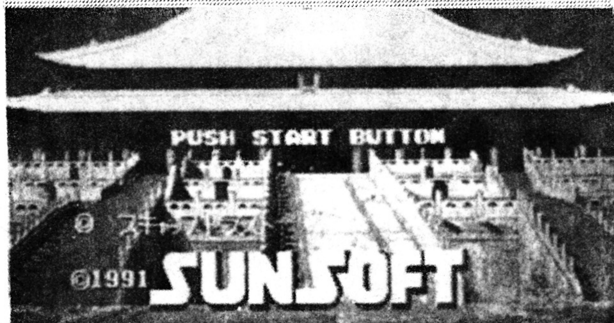


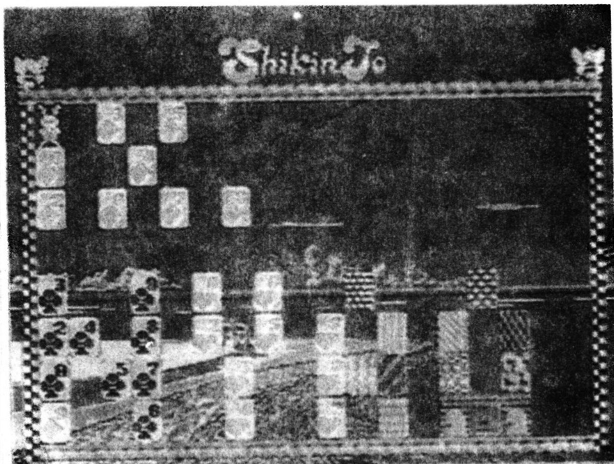
▲上下分割的通路对鱼型产生困难，用黄色武器较佳。



▲昆虫型的反射环和全方位激光在狭小的地方才能发挥威力。

紫禁城





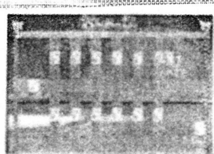
BGM的高质画面，可以使玩者有特异的思考力吗？

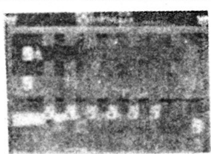
紫禁城是续SEGA钻石方块的又一杰作。游戏的道具不再是钻石，而变成了一般家庭用的麻将。

游戏的玩法很简单。只要将画面中相同的牌合到一起，它们就从画面中消失，直到消灭出口处的牌后，才能过关。游戏完全不受时间限制，游戏者在一些较难的关中可以尽量思考。

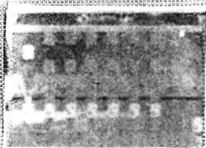
游戏为500关。每一关的背景画面都做得非常出色，每过一关后会出现另一种麻将，如日本版、扑克、数字牌等。还有五个卡通人物在内。并且，游戏者可以自己构造各关的画面。这样，玩起来不至有单调沉闷的感觉。

游戏开始时，游戏者控制画面中的小人，推动身体附近的牌会合同类，从而一起消失。直到最后进入门中过关。游戏者不仅可以同一次消灭二个牌，而且可以一次消灭三个以上的牌。并且在画面中还有一些特异牌。当画面中有些牌无法消灭时，游戏者可使它们变成普通的牌，帮助过关。本游戏允许悔着一步，当某一步难以继续时，按C键，就回到先前的状态。





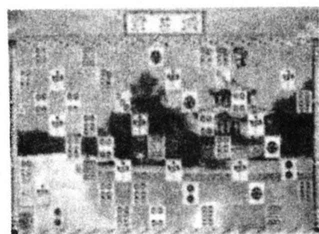
一开始便将右方同花样的牌子，推向左方面可消失。



这样剩下一张牌子，推到一边便可。



如果只顾着消灭牌子的话……出口便会被盖住了！

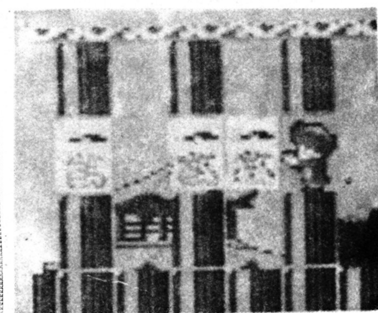


在这难关中能过排的人，非头脑灵活不可。

如这样的话便可去到下一关了



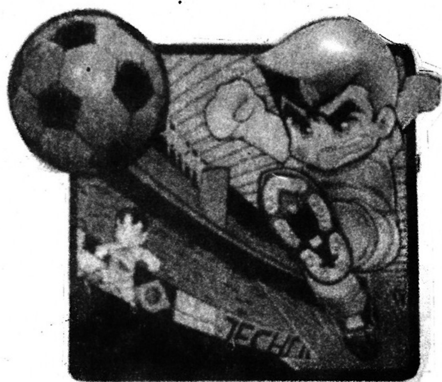
特异消灭牌



不要乱着手去用多牌子的画面。

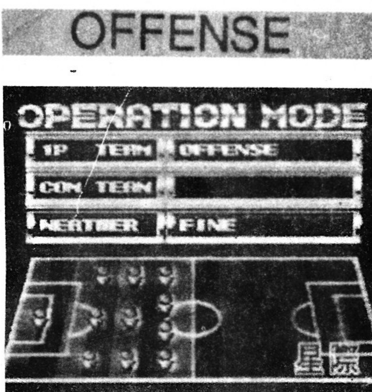
世界杯

超级足球赛



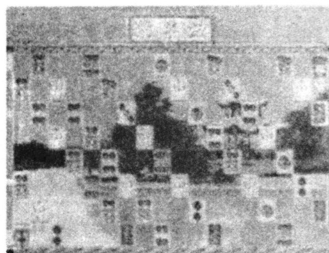
各位玩友，如果你是球迷，这次可算有福了。你将看到SEGA以强卡姿态登场的世界杯超级足球赛。这次比赛云集了全世界著名的球队，他们将要争夺世界冠军。每一位球员都不含糊，射门动作相当精彩。更有趣的是，还有一位美丽、清纯、可爱、天真的播音小姐在广播台现场转播。好了，闲话少说，请各位坐好，球赛马上开始。

球赛开始时，你可以选择球队，

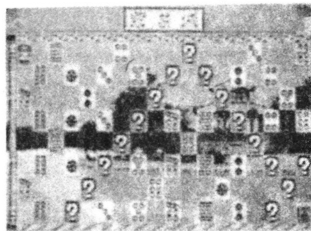


可以设定比赛时间，设定难度。此外，你还可以选择比赛的阵型。每队都有三种阵型。

1. **攻击型**：这个阵型有四位前锋，四人之间传球，如前方有对手时就传给后方。这种拖延战术，进攻很有效，但后方空虚乏力。



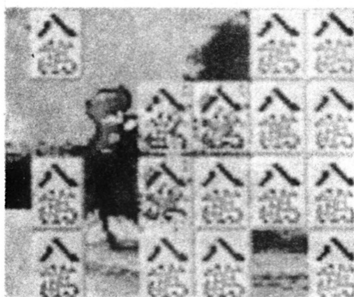
只要将相同的牌子合起来，便可将牌子消失。



在游戏中常有一些隐藏的牌子出现。

在画面中常有的同花牌子。

如果无法子继续的话，按一次C钮便可回到先前的状态。



可以利用一张牌子消灭一排同样的牌子。



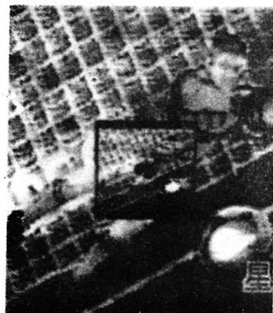


DEFENSE

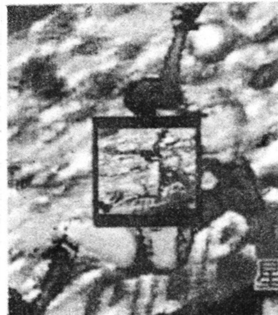
2. **防御型**：这个阵型派出二位前锋开路，可是不会支撑很久，必须把球传给中锋，稳住之后再传给前锋进攻，但要注意上下两侧来兵。

3. **常规型**：这是一种均衡型，前锋开路之后传给中锋，这样玩可向前也可向后。所以，这是一种攻防兼备的阵型。

NORMAL











◀看我的！

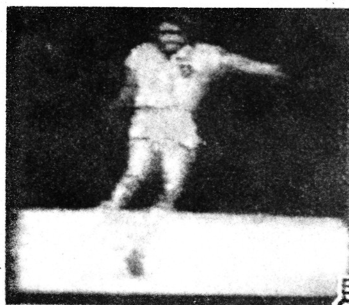


◀飞身接球。

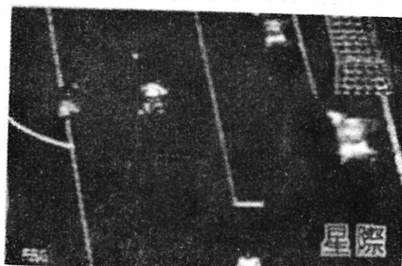


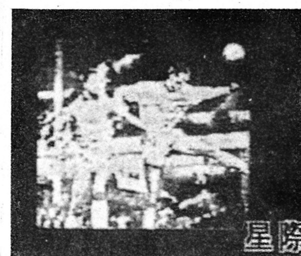
◀我来救球！

▶我来接！



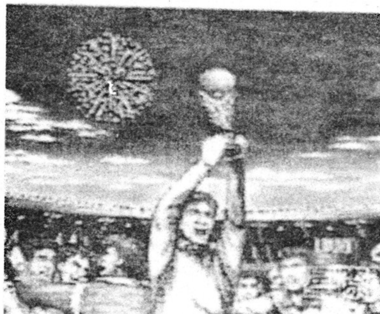
▶为了最高荣誉而战。





在球赛中，最刺激的人莫过于精彩的射门动作和一些传球动作。有时，球员们奋不顾身飞身接球，真让你情不自禁地拍手叫绝。

球场上让你兴奋不已的是看到每一位球员不惜生命全力抢球，他们的动作比真人还要生动，一举手一投足真叫你回味无穷。



一场鏖战，终见分晓，领奖台上，手举着世界杯，该是多么激动人心的一幕啊，你也来分享分享这胜利后的喜悦吧！

令人感动的一幕终于浮现在大家的眼前。

ANBANBANBANBANBANBANBAN

NBA
美国职业篮球赛

ANBANBANBANBANBANBANBAN

从场中的球员以至场外的人物，都描绘得非常精细。

	A钮	B钮	C钮
持球时	射球	传球	
没有持球时	跳高拦截对方射球	转换所控制的球员	抢截

键盘操作如上表。

进入OPTIONS画面后，便可选择各项指令。

球例与真正篮球一样，一不留神便很易犯规

玩者从八队球队中，选择一队来进行比赛

精彩而特别的入球，是此GAME的引人之处

在球队中，各人的实力均不同，玩者可从表中参考后，再作调配。

SEGA推出的“NBA美国职业篮球赛”确实不同凡响。首先，在画面上，采用了近来非常流行的真人摸拟形式，球员无论在形象上和动作上，都十分逼真，令人玩得非常投入。其次，在控制上不落俗套。进球的招式千变万化，趣味非常。球赛的规则和真实篮球赛一样，但有一点值得注意，当游戏者所操纵的球员抢球时，一定要等对方拍球已离手时，才容易成功，否则，胡乱抢球很容易变成推人犯规。游戏的难度很高，不能轻易取胜，只有熟习各种战术和技巧，才能过关。

游戏一开始，就进入选项画面。游戏分普通对赛和世界杯赛两种形式。都可以一人或两人玩。作出各项选择后，游戏者可从8个球队中选出一个，然后根据该队球员名单表上各正选和后备球员的资料，通过实力的比较进行搭配，组成自己的球队阵容，进行比赛。

●刘儒德

SEGA 世嘉大

林明正译

在'92年拉斯维加斯消费电器用品展上，任天堂摊位比以往加大了许多，而且和其他参展者隔开，形成一个完全独立的单位，它的展示场名为“乡村”(village)，实际上已扩张成一个“镇”的规模了。

然而，声势的不断扩大却让人感到“大而无当”；紧张和压力显现在它每一寸的布置上。

江山代有才人出
各领风骚多少年

它的压力明显的来自其主要且唯一的对手——Sega。尤其日本电器(NEC)从这次消费电器展上撤退之后，这种白热化的竞争非常明显了。

NEC已将该公司所产的16－bit机种“TurboGrafx”、“TurboGrafx”卡带以及掌上型游乐器“Turbo Express”的销售和行销交由另一家日本公司Hudsansoft负责。Hudsansoft公司先前已为这套系统设计系列的游戏。为了接手NEC所移转的这三种东西，该公司专门成立了一个称为“Turbo Technologies”的部门。

NEC原希望在美国电玩市场上造成三足鼎立的企图，如今看来似乎已经落空。它们甚至从未想要在欧洲开辟其电玩市场，而且无视“Turbo Technologies”以黑马姿态出现所掀起的旋风，如此一来相信前景将不再乐观。

在以往的展览中，Atari这家公司亦会在竞争场中凑上一脚，不过它这次却不愿淌这趟混水，拒绝参加今年的展览。但它却仍信誓旦旦地扬言，要以其32－bit的机种－“Jaguar”，使任天堂和Sega成为历史名词，我们可以拭目以待，也或许我们什么也看不到，因为以目前情况看来，Atari已是强弩之末，起不了任何作用了。



所以，威胁任天堂的压力，无可否认地仍直接来自其强劲对手Sega数百万部的销售业绩。

Sega奋起直追
任天堂宝座飘摇

此种情势之意义非常。若在几年前，谁是电玩界的龙头老大根本毋需讨论；目前即使任天堂不肯承认现在它的宝座已经动摇，但谁是老大可就很难讲了。

以数字来看，任天堂去年(1991年)主要机型——8－bifNES主要的销售量是450万部，预期今年会再销出400万部使NES迄今的总销售量高达3170万台，装设该机型的家庭机达35%。

另外掌上型的“超级小子”(Gameboy)亦是炙手可热的抢手货，去年在美国也有四百万部使得总数已超过八百万部。

由此看来，任天堂哪来的危机呢？在16－bit机种的市场方面，任天堂声称它们已经销出了210万部的“超级任天堂”，然而自市场所得的数字却可令人相信，他们高估自己了，实际数字应再减少一百万左右才对。



大多数专家认为，全美国16－bit游乐器总共约有600万部的市场潜力，而光是任天堂就已公开表示它们的“超级任天堂”将可卖出600万部。

至于Sega方面，声称去年已销出160万部的“创世纪”(Genesis)，使该机种目前的总销售数在300万

战任天堂 谁是老大

左右，而估计任天堂大概卖了130万。它们并预期自己今年的成绩是350万部，亦将远超过任天堂的300万。

当然，Sega提的这些数字并非完全可信，但是在任天堂比较下，大多数人都能同意，Sega的确是占了上风。

相容性更佳
电玩市场脚步疾急

因此，一般来说，任天堂这次在展览会上必须有一番作为。它的第一个反应就是将“超任”的售价降为179美元，比原价低了20元；虽然这是开始，但仍比Sega的“创世纪”贵了30元。同时，任天堂在软体方面仍有相当大的活动空间来加强弥补。在今年底前，Sega还有350种不同游戏卡带可适用在“创世纪”，而任天堂只有100种出头。

消费者到店里购买这两种游乐器的选择条件都差不多。一种便宜30元，又有多3倍的游戏，换成是你会选哪一个？所以对数百万美国青少年来说，这种选择也是不须伤脑筋的。

如果任天堂当初推出“超任”时，能让原来所有8－bit的游戏卡匣都通用，情况就不会像现在这般难堪了。许多美国父母都反映说，他们花了几百美元买了NES游乐器，现在发现却是多余的。



至于软体卡带的竞争，很难从其中断定是那一方取得优势。双方在展览会上仍是二虎争雄。

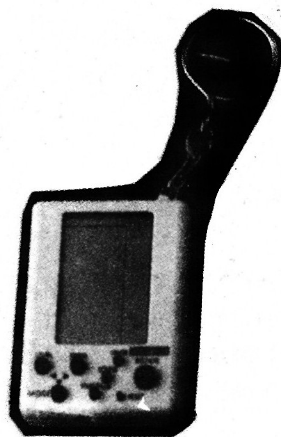
Sega在6月份的芝加哥消费电器用品展上将实际推出其Mega CD卡带。而且有一点必须注意的是，这种卡带原即设计为可适用于“创世纪”机种上，而该机种又可使用一般的普通的卡匣。不过Sega目前面临的一项主要问题也是软体的后续支缓，对此他们已经表示将推出一式七懲装的卡带目录来发动攻势。而在他们起步的时候，任天堂的另一项利器Sonic The Hedgehog要等到明年才会有相应的卡带出现。

或许更要紧的一点是，任天堂已和菲利浦公司(Philips)合作设计事宜，希望能使原来仅通用在Super NES上的卡带，也能在菲利浦公司出产的CD－I机型上通用。但这项计划的成功性如何，就得视菲利浦的态势和欲使CD－I成为一机通用的企图而定。

在任天堂发起攻势之时，Sega的卡带反击亦是双管齐下。除了正与美久大(JVC)合作之外，它更要将卡带设计成不止用卡来玩游戏—虽然没人清楚现阶段它的成就如何。

虽然今年双方都可销出数百万元16－bit的机器，但若要取得绝对优势，却都相当困难。

因此，现在要定输赢还言之过早，但Sega和任天堂眼下的计划是让人知道他们仍是电玩“双雄”。



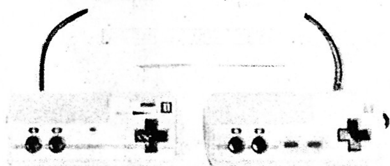
十年辉煌任天堂

●邱兆龙

如今，对于家用游戏人们已经不陌生了。它以其卓越的性能为人们提供娱乐，深受人们喜爱。

家用游戏机从七十年代中后期开始起步，最初几年产品也有不少，如雅达利（ATARI）2600等，但由于技术不成熟等种种原因，一直没有得到真正的普及。从那时起，世界上许多电子公司都加入了家用游戏机及其软件制造行业的竞争。

1983年，日本两家主要的游戏机制造公司任天堂(NINTENDO)和世嘉(SEGA)分别推出自己精心研制的家用游戏机，从而使家用游戏机发生了一次重大的革命。7月15日，两家公司同时上市了自己的家用游戏机，世嘉的SG－1000和SC－3000和任天堂的"家用机"(Family Computer)，也就是现在众所周知"红白机"。从那时起这两家公司就在这个行业展开了激烈的竞争。任天堂的"红白机"当时售价为14800日元，以其"画面质量不亚于大型游戏机"、"游戏内容精彩"、"价格大众化"等优势，风靡日本市场，仅在83年下半年内就卖了44万台。到了第二年，也就是1984年，除任天堂以外的许多厂家开始出售"红白机"软件，如"哈得逊"(HUDSON)、"纳姆科"(NAMCO)等，这些软件厂家的支持，使得"红白机"的销量超过了一百万台。而世嘉的游戏机虽说性能并不比"红白机"差，但已经明显力不从心，很快就败下阵来，输掉了这次竞争。

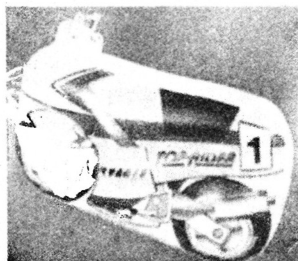


1985年9月13日，任天堂公司出售了该公司精心设计制作的游戏节目"超级玛里奥"(SUPER MARIO)，该游戏已成为该公司的代表作。已经赚取了4亿多美元的利润，游戏中那可爱的意大利水管工人马里奥在滑稽地蹦蹦跳跳中进行一系列冒险，使玩游戏的人一下子就迷上了它。此游戏确立了"红白机"的声望，使"红白机"占家用游戏机的数量达98%，居绝对领导地位。同年，任天堂向国外出售"红白机"的出口型NES(Nintendo Entertainment System)，当年NES的出售量就突破了500万台。任天堂的"红白机"主宰了市场。

任天堂"红白机"之所以深受人们欢迎，主要是有一大批优秀的游戏节目支持，如"玛里奥兄弟"系列，著名的RPG(ROLE PLAYING GAME)节目，"最终幻想"(FINAL FANTASY)系列，"勇者斗恶龙"(DRAGON QUEST)系列等许多好游戏，大多数电玩迷们都对PRG节目情有独钟。但国内却很少见到RPG节目，原因是RPG节目中有大量的日文对话，国内玩家不懂，所以没法玩，厂商也就不会费神盗灌。不过，很快就会有完全汉化的RPG节目同大家见面了，到时相信国内的电玩家也会掀起一阵RPG热潮。"红白机"受欢迎的另一个重要原因是各厂家为"红白机"设计制作了许多外围设备，使"红白机"的性能得到了最充分的发挥。如光电枪、充气摩托车、立体眼镜和各种专用手柄等等，但是这些外设由于节目单一而导致的用途单一，不能得到大多数人的认可，都是不太成功的产品，其中最使玩家受益的要算是磁碟机了。







磁碟机是做什么用的呢？国内根本没有同类产品，所以鲜为人知。它的最大作用就是可以把储存在游戏卡中的游戏程度转存到一张软盘上，从而可使玩家花少量的金钱可玩到很多的游戏。它由一台主机，一台软盘驱动器和一块存贮卡组成。使用时先是把游戏卡内的程序写在软盘上，再由软盘把程序转存到存贮卡上，这样存贮卡就变成跟原游戏卡节目一模一样的了，而且存贮卡可以同时存贮若干个游戏，不想再玩时可随时删除掉，重新装入新的游戏，就象录音带和录相带那样简便。平时就把游戏程度存在价格相对便宜的软盘里保存，这样既可玩齐所有游戏又可少费金钱。另外磁碟机还有许多别的功能，如速度设定，可以设定游戏速度，使游戏可快可慢。键位设定功能，可以设定几个键的作用；磁盘编辑功能，可以修改游戏程序，从而达到主角不死，数量增加等目的；还可以格式化（FORMAT）软盘，删除或修改文件等等，真是一机多用。不过笔者认为真正的玩家不应用这种外设，因为它只是为那些手脚不灵活，脑筋不够用的人设计的，尤其是它的不死功能，简直使电子游戏失去了意义。至于它的存贮功能还是很有用的。这一类磁碟机品种不少，著名的有邦谷公司生产的GAME MASTER和GAME DOCTOR，还有SUPER TWIN MULTI DOCTOR（超级双子星）等等。

1987年10月30日诞生了由日本电气公司（NEC）设计制作的家用游戏机PC－ENGING，该机仍采用同“红白机”一样的6502微处理器，做CPU，但其图像和音响比红白机有很大提高，PC－E为256种色彩，角色彩色数为8种，一个动画卷轴，直接存贮量达到2048K。到了88年，NEC接着推出了“CD－ROM²”它是由一台PC－E和一台激光盘游戏机组成的家用游戏机，这是世界上第一部采用光盘玩游戏的机器，它使八位机的功能发挥到了极限，其画面效果和音响效果毫不亚于16位机，而且又有一大批游戏节目出台，那些游戏节目制作质量之高令当时的电玩家们欣喜若狂，使“红白机”第一次遇到了对手。之后NEC不断推出后继机种，如89年11月30日的PC－ENGINE SUPER GRAFX，



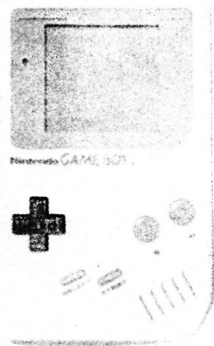
11月22日的PC－E的廉价机PC－ENGINE SHUTTLE，12月8日的PC－ENGINE CORE GRAFX，还有在91年12月13日出售的PC－ENGINE LT，该机集游戏机与彩色液晶电视于一体，是8位游戏机的登峰造极之作。其中PC－ESG尤为出色，它采用了两个6502微处理器，使画面效果超越了所有8位机，并超过一些16位机，它可同时显现256种不同颜色，真是机如其名，怪不得叫“超级美术”呢！

1989年，已经占有家用游戏机市场的任天堂公司，又于4月21日开始出售可更换游戏节目的手持机GAME BOY。它使一向只能玩单一游戏节目的手持机，具有了换卡功能，而且其游戏节目也非常丰富，有著名的“俄罗斯方块”、“米老鼠与唐老鸭”、“大战略”、“三国志”等，使玩家在旅



途中也可以过足玩瘾，真是太棒了。到今年为止，GB机已售出近2000万台，GB软件也售出4000多万盒，任天堂再次占领了手持机市场。

［待续］



任天堂探秘

○明星

从东京乘火车约二小时，便到了当今日本效益最好的玩具出口公司——任天堂，这也是世界上最大的玩具企业，该公司生产的高科技电子游戏机早已在美国和德国取代了一度是孩子最喜爱的、像智力积木和芭比娃娃这样的著名玩具。仅去年1年，任天堂就获利廿一亿马克，几乎比BMW公司多出三倍，而它的销售额却仅为67.5亿马克。该公司最热闹的“马里奥历险记”游戏，已经赚进了44500万美元。几乎没有一部好莱坞电影能达到这个数字。

走进任天堂公司会议室，记者看到，这里依然是60年代的装潢。这里的人都十分谨慎小心。当记者要求采访产品开发人员时，新闻处长一再说：“对不起，对不起，我们这儿不允许开发人员接受采访。”原来，任天堂公司不想让有关竞争者在杂志上看到自己的开发人员的照片，唯恐他们因此被人挖走。

任天堂的经理们就像孵蛋的母鸡一般监护年轻的程序专家。但这一次，公司老板最终还是同意了记者的要求。

记者由新闻处长领着，穿过黄色的、在灭菌方面可以与任何大学医院媲美的通道，在滋滋作响的摄像机的紧密跟踪下，通过三道装着电子密码锁的大门，终于来到最神秘的游戏机开发工作室。记者在此见到了三位开发人员。他们在三十岁上下，穿着深蓝的裤子，奶白色的工作服，头发剪得像服兵役一样短。他们的名片上印着《娱乐分析和开发》以及TV图像设计者这样一些令人耳目一新的字样。他们的谈话也不是随随便便、完全放开的。其中一位说：“我们不希望出名。我们愿意为任天堂干活。我们自己在业余时间不玩电子游戏。我们从八点半工作到五点半，有时更长些。”

相比之下，公司老板倒是很健谈。老板姓宫本，今年40岁，喜欢戴红色米老鼠领带、穿英国西装，听乡村音乐，他于1982年构思了那个挺着啤酒肚，穿着工装裤，固执地不断爬梯跳盆躲水桶的马里奥形象。这位马里奥设计大师说，现在计算机玩具也是低档的了。“再过10年，我们就能把真人编到游戏中去。”

为了实现这个目标，任天堂公司首先致力于改善屏幕画面。迄今为止，电子游戏迷无不津津乐道于与抖抖索索的、颗粒很粗的计算机小人打交道。但是自从任天堂公司竞争者——Sega公司开发出形象细腻，换景迅速的名为《百万疾驰》的游戏机以来，人们的要求也增高了。因此任天堂公司现在把它的《超级NES》电子游戏销往德国商店，以便与Sega公司抗衡。这种游戏机的软件中有一个是模拟足球赛。游戏者可以自定球员的列阵形式。共有8名队员，并有无数大声助威的观众。如果你更喜欢网球，这种游戏系统也能遂你心愿。画面中的足球队员会变成20个不同的职业网球手。你可以和计算机或者另一个游戏者对打。

任天堂公司的经理们对于最大竞争对手Sega公司颇轻视之意。“虽然他们的技术较新，上市较快；但我们的游戏绝对比他们好玩。”公司老板宫本说：Sega公司只有一种好游戏，即索尼克。”那是一只长着骨碌乱转的大眼睛、穿着尖头鞋的蓝色刺猬，它会收集金色的圆环，拯救兔子等温顺小动物。

对于任天堂的频频得势，位于东京羽田区的Sega公司当然不会无动于衷。公司老板山内计划制造一种音响和电子游戏混合机，并于圣诞节面世。

这种混合机能播放音乐、录像和电影。在新开发的音像惊险游戏中，有个节目名叫夏洛克·福尔摩斯。其中就有一个名副其实的医生合作，侦破各种疑案。据经济刊物《机遇》杂志报道，这种游戏虽然“没完全达到电影的质量，但已经相当不错了”。为了保证上述混合机的成功，Sega公司还找了一个强大的伙伴，那就是索尼唱片公司。

勇者五代之潮

对于新一代而言，可能对“梁山伯与祝英台”在60年代在台湾所造成万人空巷的轰动相当陌生；但在当时它所带出的风潮的确是无人可比拟的，至今仍未听说有哪一位国际政要来台湾时比当时饰演梁山伯的红小生凌波自港来台时受到的欢迎更热烈。

所以对一个社会而言，只要在当时最能抓得住人心就能享得如此殊荣。那么现阶段能在日本引起极大骚动者当属电玩界中超级巨星——勇头斗恶龙第五代。据知，在勇者V发卖前二天将近有12000人在电玩专卖店前彻夜排队甚而还有学生团体在店外露营，就只为能抢得先机一睹勇者V之风采。

这次勇者V所掀起的抢购风潮，令人不得不叹服电玩业的炒作手法，将人们期待勇者V的情绪炒到最高点，便勇者V成为超越电玩界的社会新宠儿。

勇者V正如火如荼袭卷全日本民心，这种情形不再只是特例，而是一种普遍的社会现象；这可由发卖前一天日本大批传播媒体涌入现场作实况报得知，甚而连广播节目也乘勇者V大受欢迎之便在发售当日做特别节目以服务日本民众，这种情形想必是我们难以想象的。

日本是电玩市场的大本营，而日本的电玩业者也将以一种大企业的气度来经营；所以我们看到所有关于日本电玩的新闻，都是以一种相当持平的客观态度来报道的，所以勇者V可以受到超级巨星般的待遇，甚至据媒体报导我们也可以得出来电玩已成为一种普遍非负向的存在。试想，如果这种抢购勇者V的疯狂热潮发生的台湾，这种现象在各媒体的口诛笔伐下，是不是又成为台湾社会对电玩偏见下的牺牲品？对于电玩有著刻板印象的媒体，是不是又会将这种现象打入冷宫。

常常觉得台湾社会对一些非主流的社会现象持有偏见，姑且不论电玩是以什么姿态打进台湾市场，事实上是它的确已袭卷了许多人心，在还没有深入探讨电玩之为何物之前，应先了解什么是电玩？而不是偷懒地因循社会已有成见就判电玩死刑。

现在不论电玩文化是以何姿态呈现在台湾社会，只希望台湾社会能有更宽广的胸襟来看待这早已存在台湾社会的现象。

好的电影有精彩的电影配乐甚至其电影配乐也可独立出来，成为脍炙人口的音乐佳作。像《似曾相识》，其配乐成绩更是超出作品本身水准之上；其它如《火战车》的配乐成绩更是台湾电视广告经常袭用的作品；甚至一些不争气的导演只要拍有关励志和运动方面的题材，也会偷懒配上为战车的音乐。由此可知，好的配乐一样能独立成为艺术，甚而能到达只要音乐出来，其相关的映像就会浮现出来的程度，所以一部电影若想要历久不衰，配乐所作的工作功不可没。

在强调视觉效果的电玩界，也开始重视配乐，如最近广受欢迎的勇者斗恶龙V的音乐专辑的制作，企划之用心更可看出日本电玩界的企图，电玩在日本人的手中已不是粗糙的游戏成品，而是值得精心制作的艺术品。单看勇者V音乐企划监制者为配乐大师杉山孝一，演奏者为NHK交响乐团，便可想象本专辑水准之高，可超过一般粗制滥造的电影或电视配乐。

本专辑的企划制作相当用心，在两年前便开始策划，其中经过反覆的推敲、修改，做不好再重做，才有现在的成品问世。而当中交响组曲录音过程也是一波三折。原来预定今年四月可录制完成，也是一延再延一直到截止日期不得不交出作品，其中赶制赶录的过程，其压力只有置身其中才得以自知。

配乐专辑曲风也必须配合主要作品的故事结构，勇者V是冒险故



世嘉VR 给你一个空间

●韩 友

诸位玩友，你是否玩过街机的立体眼镜，能让你在360° 空间里撕杀的立体眼镜？没玩过？不要紧，你可以想象。玩过的在过瘾之余，是否有些遗憾呢？若能在家里玩，岂不更好！

当然，这遗憾不是你的专利，所以就有人要消灭这个遗憾。在去年冬天的拉斯维加斯消费电器用品展上，世嘉的有关人士披露了他们即将推出的立体眼镜(Virtual Reality，简称VR)。就是用在MEGA DRIVE和GENESIS上的，只要戴上这个头盔似的家伙，就天高任你飞了。不过这个VR要比街机的"头盔"轻得多，因为大部分主件在台面盒里。



事实上，这个VR已经让世嘉伤了好几年脑筋了，直到去年，才完成了能够同时处理所有VR多边形的技术工作，并且能快到让人有亲临实境之感。虽然16位机的节目比不上街机复杂，但世嘉表示，360° 空间还是真真切切的。

第一个与VR对应的游戏是从街机移植的Virtual Racing，虽然这个游戏没有达到360° 空间，但毕竟能让玩友们经历F－1赛车的不同角度。其它的VR游戏很快就会登场，前三个分别是模拟飞行、射击、及科幻动作游戏。相信会让你大瞠妙目。

世嘉预计VR眼镜将会于秋天上市，不过，你且慢高兴，另一个遗憾又要来找你了，因为它价格将在200元美金左右，如以黑市计算，要合人民币2000元！

事，专辑曲风当然也就偏向明亮轻快。其中勇者V最精采的部分应是战斗场面，配乐当然不会放过这一点，应会就其大做文章做一些具有代表性的歌曲使画面及配乐能更相得益彰。

本专辑是以交响乐曲方式制作而成，所以其作品不是所谓的流行歌曲，必须花更多的精力在作曲上，本专辑不仅曲目多，而选曲所耗费的人力财力更是不在话下，因为筛捡工夫做得好，所以作品的品质是可以想象的，不仅在制作曲目时用心，制作群甚而细心地考量SFC的音源效果，一次又一次的观察，希望以最好的效果将其音乐作品发挥得淋漓尽致。

本音乐专辑于1992年10月21日在日本问世，但其大型交响乐会已于9月中旬在日本举行过了。这种电玩音乐盛会于日本已不是头一遭，而且广受好评。现在姑且不论这配乐制作品质，光是其独立出举行大型音乐会以作为宣传推广之大手笔，便足以使许多电影配乐汗颜，这种方式在电影配乐中真的少见，若不从艺术层面来讨，单是其致力于提高音乐形象的用心便值得嘉许。

日本电玩配乐似乎可在勇者V奠定良好的基础，端看其制作之用心，已不似哗众取宠的作品，音乐会的举行，更可看出它能脱离主要作品所展现的大将之风，或许有一天勇者潮退了，但我们仍可从音乐专辑中想见勇者V的风貌，也或许能借助好的电玩配乐在瞬息万变的电玩市场中为一些过时的电玩记录些陈迹往事吧？

电玩快打比赛不稀奇，在日本竟有电玩音乐比赛！又再一次为日本对于电玩所抱持的热情倾倒。

日本为发展电玩实不遗于力，肯投下大批人力、物力，在整体设计、人才培育上甚至连配乐也大作文章。因而，对于它在每年夏天举行电玩音乐团体比赛也就不足为奇了。

比赛特征是要演奏电玩用的音乐，而民间音乐团体对于其投入的热情实不下于一般热门音乐团体，从其服装、造势就可看出电玩不仅受欢迎，而且已以不同的面貌，吸引日本社会。

如果有兴趣，可以在每年8月22、23日在日本青年馆去感受日本对电玩的热情，相信是一次蛮有趣的经验。

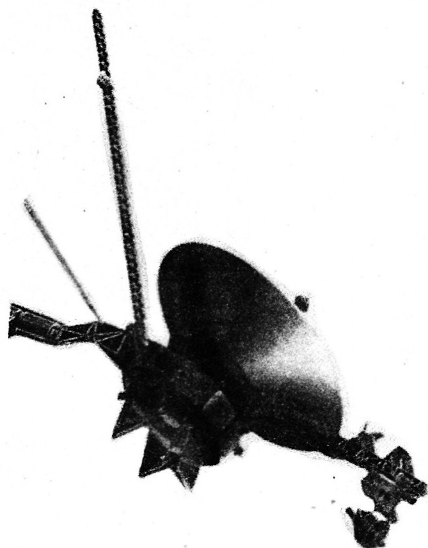
韩友编自台湾《星际》杂志

大侦探俱乐部



新手培训车间之前，是我笑书生主持的大侦探俱乐部，相信《Game集中营》的读者都该是过关斩将的高手。哪一个胸中沒有数万甲兵，腹中沒有奇韬伟略。只是身边多是门外俗手，难知此中奥妙，便纵有万种风情，更向何人倾诉呢？

如此，何不到大侦探俱乐部来。此间云集各路高手青梅煮酒，以柄会友，倾吐对电玩的满腔心腹事，不亦乐乎？苦战不能过关的诸位玩友亦可来此求经。比如谁就是过不去某一游戏某一关，递了状子过来，我笑书生答不上来，也总有人指导你一条门径。



大侦探俱乐部开市大吉，“秘技室”有王韵大侠打出来的手段，“打余茶座”有陈江的《不可不玩》，崔筱彤的《闯关族》。统统是好东西。

《激龟忍者传Ⅰ》选关：

先按选择键，再按开始键。按一下选择键是第二关，两下第三关，以此类推。

《蝙蝠侠》选关：

按A、B、B，然后按几个A就是选第几关。

《九人街霸》绝技：

泰国警长：后，前＋拳→放电钻
后，前＋脚→空翻击腿
下，上＋脚→临空下踩

西班牙忍者：下，上＋脚→大鹏展翅，遇对方上方出拳
后，前＋拳→流地钗

印度瑜珈：下，右下，右＋拳→吐火
上，出拳→空中横滚
下，出脚→空中竖转

《热血足球》：B为射门，A为传球，耍球。
A＋B为倒踢，A＋B＋方向键 为头顶。

必胜技：队长站在对方门前，按A键耍球，待球至头顶倒踢，踢出光球，进门率99％，若未踢中，还可以及时用头顶球，亦为光球射门。

《外星战将》：分两个层次，共8关。

外层防御：4关，各为四个星球可任选
内层防御：4关，于外星人飞船中进行战斗

各关选关密码：

后四关：69K▲▽　67J23　6PL23　69K▼△
前四关：M!K2X　M9L2X　MRX6X　M7K△3

《特赦指令》加血100次：

同时按：方向键上，暂停

《蝙蝠侠Ⅱ》共七关，第七关需打通前六关方可进入

密码：FB68398K
G3384JK2

人大附中高一　王韵



闯关族

自有了电子游戏机，就出现了新的一族“闯关族”。

闯关族，多为孩童，勇往直前，不畏强暴。

闯关族，乐的是孩童，累的是手指。

闯关族，静的是孩童，快的是反应。

他们往往在此花上许多钱，玩得真痛快，可苦的是父母。

他们往往在此耗废许多精力，玩得真过瘾，可害的是眼睛。

小A，我的同学。闯关族的一员，一次我和他为找一个人按铃，铃很紧，我按了半天也没有按下去，小A说：“看我的。”见他双手一握，两眼一瞪，一发力，铃便响了。

我深感疑惑，他既没我壮，也没我大，一副弱不禁风地样子，怎么有如此手劲。他笑笑说：“你不懂啦，这是打电子游戏磨炼出来的。”同时他还点了点头，瞪着眼睛，神秘地告诉我：“你没看出我为什么双手这样拿铃，这样按吗？”

噢！我大悟。原来这是打电子游戏的动作。

小B，我邻居，也是闯关族一员。每回总是在愁眉苦脸时玩。我不解，问他：“别人都在高兴时玩，越玩越高兴，越高兴越玩，你怎么总是在生气伤心时玩呢？”小B告诉我：“我最喜欢玩“双截龙”和“街霸”这类打斗游戏，每次和别人生气，气极了总想暴捶他一顿，可是我怕违反学校纪律，不敢和别人打架，又怕打不过别人，反而被别人暴打一顿，那可就太不值了。于是我就拿电子游戏上的敌人来出气。一拳一拳，一腿一腿地打，消气，解恨！要不然，我真是忍不住了。”

我大感惊奇，没想到，还有这样为自己解气的，真是新的玩具有新的作用呀！

小C，闯关族的一员，但准确点说，整个一位“游戏狂”，可称得上是电子游戏大师了。由于父母都是大款，所以家里有着全套的电子游戏系列。小到掌上游戏机，大到世嘉游戏机，就别说各式各样的游戏卡了。据他自己说，一口气说上百种游戏节目不会有重样的。“你们谁要打听游戏卡，本人免费报价及对游戏节目进行介绍。”

由于“见多识广”，小C在班上人缘特别好，但是小C在电子游上花费了大量地时间及精力，以至学习成绩下降，视力也从原来的5.2降到了4.4，可为是“闯关族”的一个失败者了。

小D，公认为“闯关族”的一位胜利者。他的学习原来在班上数中流，自从家里买了游戏机后，不十分突出的数学一跃成为班中前几名。我甚奇，问小D：“别人都说玩游戏机会耽误学习，你的学习成绩怎么上升得这么快呢？”小D对我说：“我不象别人那样成天傻在那里死玩，每个星期只玩一两次，每次一个小时，从来不会超过一个半小时。我每次玩时会有识意锻炼我的反应能力。在我学习的时候从来不想它，专心读书。且我每次玩都进行自我控制，我父母对我玩电子游戏进行了一定的限制。”我想：或许这就是傻玩与益玩，坏玩与好玩的区别吧。

“闯关族”的成员，他们享受着高科技的玩具，本应得到高科技的思想，但是有相当一部分“闯关族”成员却成为了失败者，为什么？

我认为：做任何事情都应有一定限度，就象看书，看电视一样，没有了限度必然会导致一定的后果，电子游戏也是这样。可由于“闯关族”成员往往是孩童，他们的自制能力都很差，所以父母就应加以限制，最好在他们玩之前先开一个小会，商量一下玩的时间，与孩子达成协议。这样就可以使电子游戏机变为有益的玩具，成为现代儿童之伙伴，相反，家长听之任之，不加控制，就会得到可怕的后果。

·崔筱彤·



打余茶座



不可不玩

有朋友来时，我常这么问：想玩电子游戏吗？原因有二：一来我的几个好友皆是游戏中人，除了电子游戏，共同语言不多，只有齐坐于电视机前，随战斗之激烈而前仰后合，随险情之纷呈而大呼小叫，方有亲如兄弟的同志情谊；二来好不容易大家做完了功课，不轻松轻松，难道再绞尽脑汁去干恶作剧或是唾沫横飞地闲聊？

电子游戏能不能玩？大多数人只是保守地说："可以，不过……"。要是我说，那就是："如果你喜欢玩，不玩怎么能行？"道理说起来很简单，但很少有人这么想。我们这代当然是应该比上一代更幸福，今天，科技发展出现了电子游戏机，以前没有倒也罢了，现在有了眼睁睁地看着却又不能玩，岂不是倍受痛苦，哪有什么幸福可言！尤其是玩了几下瘾头上来了，却被勒令放下手中"武器"，那滋味……嘿嘿！也许你也有过。

我以为，电子游戏之诞生与流行，也是与电影电视一样的，其娱乐作用是不容否定的，生活好了，娱乐方式多了，我们的少年倒好象更加惨了。

其实，电玩是没有过错的，只是许多人用错了，电玩这东西，玩之能胜是一种天赋，玩而不入迷是一种性格，入迷而能自制是一种修养，而玩得不可释手又是一种境界，有的家长却把这个境界看成了孩子的性格，岂不差矣！

其实，弄盘好卡，全家上下，出谋划策的有"军师"，做决策的有"将军"，执行任务的有"超人"，老少一起紧张紧张轻松轻松，这是最好不过的家庭游戏，如果让一个小孩子在电视机前玩，他能玩上一天才怪呢！所以，有的家长的信念"这只能作为考出好成绩的奖励"是根本错误的，因为这是取得好成绩的手段之一。

再者，游戏里确实有不少可以使孩子的心理潜移默化的作用，有的游戏教你寻找捷径与秘决，怎样处理与管理，有的锻炼你的忍耐力，教你拼搏，百折不挠，有的让你学会总结与探索，当然还能激发你的自豪感，更有的让你懂得合作的可贵，还有许多的哲理，比如："好的东西不易得到，容易得到的不是最好的"，以及各种军事思想……

话说回来，电玩的问题也是有的，最主要的是视力问题，还有使户外活动减少的可能。当然，上了瘾又被迫戒掉也是很痛苦的。不过，我玩我的，那么玩够了的时候也是更想学习的时候，也正是学起来最轻松的时候。

·陈江·

死亡游戏

●道格·霍尼格 著

●丁建民　　　译



“我不想吃这份色拉”，比利·桑普森说。“我不爱吃色拉，而且我还有很多事要做呢。我可以走了吗？”

他的父母连CPU（中央处理机）和BMW（弹道导弹武器）都分不清，同他们说什么都没用。都是电子时代了，可他们好像还生活在恐龙时代。

“比利，”母亲说，“我不在乎你今晚想编什么稀奇古怪的电脑程序。可要是你没有足够的维生素，恐怕连自己的名字都写不下来。还是吃点儿吧！”

比利把色拉拨到碟子四周。一堆淡而无味的菜，如此而已。可要是你第一个搞到一种新游戏，你就非得马上试一试。这关系到名气问题，更不用说还有那种从未体验过的激动了。可是，对他们说这些管什么用？他总算把大部分色拉吞了下去，差一点窒息。

“现在我可以走了吗？”

“比利，你就不想吃点儿甜点心吗？”

“一会儿再说吧。”

“好吧。别睡得太晚，好吗？”

比利快步走进自己的房间，关上了门。他的父母都很尊重他的个人自由。如果他关上房门，他们就不会打扰他。

他非常珍爱而小心翼翼地把那个新的软磁盘从保护套里取出来。他搞到这个磁盘纯属偶然，因而他确信除他之外不会有第二个人会有这种磁盘。他是《电脑世界》杂志的老读者，每周必读。那是他随意在平时很少留意的“招聘栏”浏览了一下，偶然看到一则好象是错排在该栏里的小广告：“死亡游戏，适用于IBM　PC及同类型的游戏机。荷马奥德赛小型电脑公司的新产品，阿拉斯加，99603，价格59.95美元。”比利从未听说过阿拉斯加州的荷马，更没有听说过奥德赛小型电脑公司。不过这并不奇怪。新公司走马灯似地出现和消失，根本搞不清它们的来龙去脉。重要的是他发现了一套崭新的游戏。虽说价钱贵了一些，可要是他比伙伴们捷足先登，那就值得一买。

五天后这套游戏程序就寄到了。这实在是非同寻常。邮件往返于此地与阿拉斯加一趟究竟要多久？五天肯定不够。和磁盘包装在一起的还有一张纸条，上面写道：“奥德赛小型电脑。快速专门服务是本公司的特色，谢谢您寄来期待中的定货单。”这是什么意思？

比利把磁盘插入电脑，打开机子。

“您好，桑普森先生，”荧屏上显出几个字。“您想玩神奇的死亡游戏吗？要玩就请按“回车”键。

它竟然知道我的名字？这倒确实是专门服务了。

他按下“回车”，第一个字幕就出现了：

“请挑选游戏等级：

第一级：随机死亡

第二级：多重死亡

第三级：人际死亡

第四级：创造者死亡

第五级：个人死亡

退出。”

太妙了！好游戏就该有不同等级的玩法。就他的技术而言，低级玩法也许太简单。于是他输入了一个“5”，绕开了那些只配让小孩子玩的东西。

“输入受阻”。

真烦人！好吧，他重新试了试“4”，然后是“3”，“2”，可是每次结果都相同。他只好按“1”。

“随机死亡。您的对手是：”

停顿了10秒钟，荧屏上出现了“杰弗里·海波特”。随后是“请挑选3件武器”的指令，接着出现了一张约包括124件武器的单子。

比利开始喜欢这套游戏了。它没有附加说明书，因此他对于武器的使用及对手的装备情况一无所知。这可真妙。他只能摸索前进，在战争中学习战争了。

他挑选了“防刺伞”，“规避动作”和“热敏激光”等三件武器。一件用以进攻，一件用以防御，还有一件攻守两便。这个结合很不错。

“对手已摄取一种改变意志的化学药品，它让人坚定决心但减弱运动能力。对手的汽车急速奔驰，X秒钟地把玩着那个新磁盘，这是个幼稚的圈套，比利不屑一顾。那把伞他们只会让他使用一次，不然他就可以永远地躲在伞后，而游戏也就会陷入僵局。如果他过早出伞，对手就可能绕开它，它的防御工事就会受到严重破坏。可取的方法是在适当时机用伞，让对手的追击车毁于自身的冲击力。现在还不如减慢它的速度为好。

于是他按了这几个字：“热敏激光。”

“X＝30。汽车部分受损，X秒钟后撞击将会发生。单弹道导弹已经发射。你的反应：”

一切顺利。幸亏没有用伞，不然30秒钟时间足以让对手

绕开。他已用激光给了对手一个打击，由于药物的作用，对手的协调已遭破坏。假定开始时双方的武器大致相当，现在就该抓住有利战机了。

"不理。"

"X＝35。导弹偏离目标。汽车自我修复。X秒钟后施行撞击。您的反应："

比利觉得现在已经把对手掌握在手里了。自我修复功能应该是一件防御性武器。那家伙很可能只剩下一件武器了。这是诱敌深入一举歼灭的时候了。

"规避动作。"

"X＝10。汽车补燃器已点燃。X秒钟后进行撞击。您的反应："

"由于无法知道他们的操作是否按实际钟表时间进行，比利立刻将自己的反应输入游戏机：

"防刺伞"。

"X＝3。撞地。汽车被毁，对手被消灭。您赢了，比利·桑普森先生。"

荧屏随后出现了片空白。再没有出现游戏等级单，也没有出现新的指令，什么都没有再现。比利尽其所知进行了一切尝试，但是没能让机子作出任何反应。甚至关掉机子从头开始，也不见任何信号。

究竟是怎么回事？这套游戏确实很有趣，但他花了59.95美元买的东西可不能在第一级就出了毛病。于是在上床前，比利给奥德赛小型电脑公司写了一封措词尖刻的抱怨信。

第二个磁盘是第二天到的。比利到家时，磁盘已在等着他了。这么说这组游戏是按磁盘序列进行的。这倒很有趣，也许最后一个磁盘会重新起动第一个磁盘，这样别人也就可以玩这组游戏了。也好。

他把游戏磁盘放到了一边，打算以后再玩。好东西不可一口吃光。

晚饭后父亲对他说："比利，我想和你谈点正事行吗？"

"当然行，爸爸。"

又是老一套。他如何在那台该死的电脑上浪费时间啦，他的功课怎样被耽误啦，等等。对此他早有对付办法：一只耳朵进，一只耳朵出。

他们在客厅里坐了下来。

不料，父亲却说："儿子，几个月后你就会领到驾驶证了，这意味着你将要承担一些责任，我想你是明白的。"

"我当然明白，爸爸。"比利心里一阵窃喜。

"比利，我不知道你喝不喝酒。你喝酒吗，儿子？"

"有时和朋友们喝点啤酒，爸爸。"

"嗯，你这样坦率，我很高兴。当然，我也不认为这有什么不好。不过，你要答应我一件事。"

"什么事，爸爸？"

"我和你母亲商量过了，我们要你答应，如果你什么时候啤酒喝多了，就给我们挂个电话，我们会来接你回家的。无论什么时候都没关系。一定。我们宁愿你把我们从被窝里拉起来也不愿……不愿冒这种风险。"

父亲把晚报递给比利。头版用三个栏目的篇幅登了一幅照片，照的是一辆已辨认不清的汽车毁坏后的残骸。

"这么年轻"，父亲说，"只比你大一岁。你要答应我们的要求，行吗？"

"当然答应，爸爸，没问题。"实际上他并不很喜欢喝酒。

比利很快浏览了一下有关这幅照片的报道："杰弗里·海波特，17岁，克罗赛特人。昨晚在州际64号公路上驾车失控与水泥桥台相撞身亡。警方称该青年系在夏洛特斯维尔参加一个晚会喝酒后驾车回家的……"

他定了定神，又看了看报上的名字，禁不住大吃一惊：杰弗里·海波特。

过了好大一会儿他才把报纸放回到沙发上。他突然觉得口干舌燥，就伸出舌头舔着嘴唇。

这不可能！

这是巧合，一定是巧合。

他在床上坐了整整一个小时，手上翻过来，转过去地把玩着那个新的磁盘，不知道该怎么办才好。这是巧合，这种事情随时都在发生。有人出去钓鱼，钓到一条大鲈鱼，剖开鱼肚皮一看，里面有一只20年前他掉在湖里的结婚戒指。这类事情时有所闻。

不，不。这件事还可能有一种解释：比利·桑普森造成了当地一位他从未见过的年轻人的死亡。这是发神经，可这是事实。杰弗里已经死了，这一点无可争议。

他又思前想后地考虑了好一会儿，慢慢地他意识到自己的判断并不正确。还有别的可能。杰弗里在遭车祸前就一直有可能遇难，他随时都可能饮酒，他的车在那天的任何时刻都可能出事。电脑游戏只不过对他开了一扇窗户，让他捕捉了关于未来事件的一瞥而已。

既然如此，他就不承担任何责任，除非他能够为某个明确的目的而努力利用他所发现的秘密。

这件事令人痛心，可是，他能做的也只有一件事。1000个人中也不会有一个人采取别的方式。他打开游戏机，起动了新磁盘。

"欢迎您回来，桑普森先生。您想接着玩神奇死亡游戏吗？"

［待续］

电子游戏在大陆可算遍地皆是，但关于电子游戏的小说却不多见。这是一部美国的科幻小说。作者道格·霍尼格不只是位小说家，还是位诗人，评论家，他的第一部长篇小说《罚球》曾获1984年最佳侦探小说埃德加奖提名。

幻想者

新手培训车间

●怎样挑选一台令人满意的游戏机？

答：一台令人满意的游戏机的标准是：质量好、价格低。质量好的主要表现是兼容性好，各个按键都毫无问题。对这两方面可以用不同的游戏卡加以调试。

（1）兼容性：使用《怒》Ⅲ代游戏卡，若片头“怒Ⅱ”两字清晰，说明兼容性尚可；用《忍者龙剑传》Ⅱ代卡，按开始键后，游戏图像可调出，且画面上方的各项数字清晰可辨者，兼容性较好；用《联合大作战》，能正常使用，说明兼容性好，用《忍者龙剑传》Ⅰ代，插上卡后不按任何键，让片头动画全过程演示一遍，如出现一柄刻龙的宝剑，且按开始键后，游戏图像完整清晰，说明兼容性特别好。

（2）按键测试：测试方向键，可使用《魂斗罗》卡。按单人玩开始后，可分别用主、副控制器控制游戏中的人物，主要测试一下有无右上45°，右下45°的方向，动作是否灵活准确；测试操纵器的连动键（或连发调节器），可使用《双截龙》Ⅲ代卡。按双人A档开始后，同时按下连动的A、B键（或将连发调节器拨至最右档）与十字键的左或右键，如为向前连续翻跟斗说明连发很好；测试方向键有无同时反应，可用《忍者龙剑传》卡。按开始键后，按下方向键中心处，如主角能双脚不动向右滑行，说明机器有同时反应判断，这个判断对于《星球大战》（STARWARS）的选关很重要。

●普通家庭买哪一种牌号的游戏机最实惠？

答：游戏机的价格与质量之间并不能划等号。如果一味追求豪华、高档，不仅造成浪费，还可能买到质次价高的产品。

早期的市场中，游戏机所采用的主机有些是进口的，因此兼容性很好。此类机型与其它机型的区别是它背后有一个CH1／CH2的频道选择开关，而别的机型没有。但现在的市场上这种机型很少见。绝大多数的游戏机都差不多。这种情况下，买价高的机器意义就不大。

从消费者的利益考虑，TM系列较经济实惠。主机的兼容性、质量都还不错。

但是，现在许多商店都比较乐于销售“胜天”或是“小天才”，因为TM系列游戏机平均每台机器只能赚25至35元左右，但“胜天”和“小天才”可赚到40至60元，相比之下，商店当然乐于经销利润高的商品。如果难以买到TM系列，可考虑购买“小天才301”和“胜天8800”两种机型。

另外，市场上有许多别的牌号的游戏机，它们的外形与TM系列极为相似，但大多数质量比TM系列略差一些。购买时要注意识别：一是看看产地是否浙江宁波；二是看看机器上的铭牌是否为TM××。

●单卡与合卡

答：一盘游戏卡只包含一个节目的称为单卡。单卡使用时，有其方便之处和某些优点，但游戏者为了多玩一些节目，需要付出的费用就较大。因此，出现了包含多节目的游戏卡，称为“合卡”。虽然合卡的售价一般比单卡要高，但按单个节目的平均价格计算，就比单卡节目价格低。

●买合卡比买单卡合算吗？

答：由于平均价格合卡往往比单卡低得多，总的说来，买合卡确实比买单卡合算。但是，这种情况也并非一成不变。因为卡中的节目并非个个优秀，而是好差兼有。无论要不要，都是“硬性搭配”给顾客的。比如买一盘115合1游戏卡，看起来每个节目的平均价格不高，但实际上能让游戏者真正陶醉的节目也就二、三十个，这样每个节目的平均价格相对就增高了，反而不见得合算。

所以到底买合卡还是买单卡要视具体情况而定。此外，某些优秀节目只有单卡。

●第一次买卡挑选哪些为宜？

答：第一次买卡，在确定了年龄层次后，一般以挑选入门类的游戏卡较为适宜。如一开始便购买过于复杂的卡，往往不容易提起初学者的兴趣。另外，最好做到高低K节目搭配，买一盒64合1，或110合1的低K节目合卡，再买一盒2合1或4合1的高K节目合卡比较合适。高K组合卡虽然搭配适宜，但内部掺假较多，买时要注意。

二手货·市·场·

自电子游戏走入家庭后，发展日新月异，新机种纷至沓来，新节目层出不穷，让人见一个爱一个，真想玩它个遍。然而手中的电玩消费基金又实在有限！就算咬牙买了新的，旧的闲置在家不能脱手也实在可惜，为解决这一问题，本专辑编辑部特建立二手货市场，各位玩友不要错过哟！

凡有心出让、转售、交换、求购各类家用游戏机及配件，各种游戏卡、游戏磁盘的玩友，均可在本专辑上刊登消息。本市场诚心为玩友服务，不收取任何费用。只是所有来稿必须填写在本页的表格内（复印亦可），以便我们整理归档。如空格不足，可另行复制。同时，为了保障读者的利益，有所凭证，有烦各位玩友在来稿的同时附上本人身份证的复印件。来稿请寄：（100081）北京海淀白石桥路48号“Game集中营”编辑部。

并请在信封上注明“二手货市场”

注意：本市场业已开张：第一位顾客是：邱兆龙　联系电话：(01)2015511—256

现有世嘉单卡《世界末日》、《空牙》、《太空哈利Ⅱ》《V型战斗机》、《格斗三人组》及三合一卡包括《究极》、《魔法宝石》、《兰博Ⅱ》价格可面议。信寄本编辑部。

二手货市场	姓名		电话	
	地址			
	联系时间		身份证号	
求购	求购			
转售	转售			
交换	交换			

电玩大势——編后談

●田 松

目前，全国已销出家用电子游戏机上千万台，并且，这个数字在不断上涨之中。如以每台机子有4到5位长期使用者估计，全国的电玩迷该数以亿计了。

随着闯关族的扩大，电玩本身也不断地更新换代。从游戏机来看，在国外，16位机的出现，使8位机的市场越来越小，在美日两国几乎被淘汰，很少有哪个公司肯为8位机制作新节目了。国内的情况比较复杂，在东北等地游戏机热才刚刚兴起，主角自然是8位机，出人意料的是，在农村有很大的市场。而在广州、福州等南方城市，8位机的市场则在萎缩，16位的世嘉和超任开始占据主导地位。在北京，各大商场的世嘉柜台，销量日趋上升。由此趋势看，随着我国经济的发展，16位机也必定会从南向北把8位机驱出电玩舞台。毕竟，16位机的画面，动作，容量是8位机难以抵挡的，现在，谁还看黑白电视呢？因而本专辑所刊节目，以16位机节目居多，也是从长远着眼。不知读者以为合适否？

评刊表

诸位玩友，如果您能坚持评刊，你会在某一天意外地收到一份小礼物

1. 您最喜欢的栏目________
2. 您最不喜欢的栏目________
3. 您最喜欢的文章________
4. 您最不喜欢的文章________
5. 您是否喜欢现在介绍节目的方式________
6. 您最希望看到哪些内容（如攻关秘诀、点评节目、评卡、游戏设计者介绍）________
7. 您有什么建议________

评刊表可复制，欢迎更多玩友参与。

如您有兴趣，可将目录页复印或剪下，用●涂在您喜欢的文章上，最多可用5个。○涂在您不喜欢的文章上，最多也用5个，OK？

您的姓名____性别____年龄____年级____

何种工作________

通讯方式

从游戏节目看，打斗游戏仍执市场之牛耳，为其它类游戏所难以望其项背，但是，真正的电玩高手对于杀不尽的敌人过不完的关已感厌倦，转而投身于一种新的智力游戏，这就是角色扮演类游戏（Role Playing Game），即RPG.对于闯关族来说，玩RPG是电玩的最高境界。这类游戏不强调手脑协调，反应敏捷等高超技术，而是通过一系列指令，如是否买兵器，买粮，是否休息等，完成对游戏的操作。这就需要运筹学，对策论、概率论方面的智慧了。这类游戏的精采作品数不胜数，如本期所载的勇者V代，赌神·双六等。遗憾的是，玩此类游戏看不懂日文指令就无法进行，而目前又没有十足的中文版，所以国内能玩RPG的人很少。但是，对于电玩迷来说，走向RPG是必由之路，所以本专辑还是介绍了大量的RPG类游戏，希望大家有更多的了解。

另外，还有一类模拟仿真类游戏SLG亦有大量精采节目，如《大航海时代》、《天舞三国》等，让人难以割舍。本辑小说中的《死亡游戏》亦属仿真类。

本集中营除了介绍节目的“天堂任鸟飞”和“世嘉世家”两大栏目外，又开辟了“二手货市场”和“新手培训车间”，以供交流。“大侦探俱乐部”是我们特意策划的，希望能激起电玩诸友的热情。因为电玩已不仅仅是游戏，它已成为一种文化现象，很快就会渗入到我们的生活，成为我们生活中的一部分，就象电影电视一样。这话乍看有些夸张，但在日本、欧美、港台，已经成了现实。现实就是现实，好和坏不在于如何去说，去评价，而在于如何去做，去参与。就象一棵树，已经生长出来，砍是砍不净的。它能长成什么样有很大原因在于我们如何培养它，修理它。

关于电玩使人视力下降，成绩下降，浪费钱财，以至走向堕落的消息时有所闻，但同时，我们也有别的事实。为本专辑起名《Game集中营》的叶丁，目前在人大附中，学习成绩很好，他的哥哥也热衷于电玩，声称打遍任天堂，现在是清华大学的学生。《不可不玩》的作者陈江，是保送到北大的。所以我们的宗旨是：有了电玩，可以让孩子们更好地成长！毕竟，毛主席说过，决定战争胜利的是人而不是物。

关于这方面的讨论，“大侦探俱乐部”希望诸位玩友能够涌跃参加，稿费自然是少不了的！

杀向 GAME 集中营

全中国各省、市、自治区，所有电玩英雄们，望你们立即行动起来，以笔作刀枪，杀向 GAME 集中营，把你们对电玩的全部仇恨与热爱倾吐出来。

快来 Game 集中营挤一个座位，本集中营所有的栏目都向你们开放。



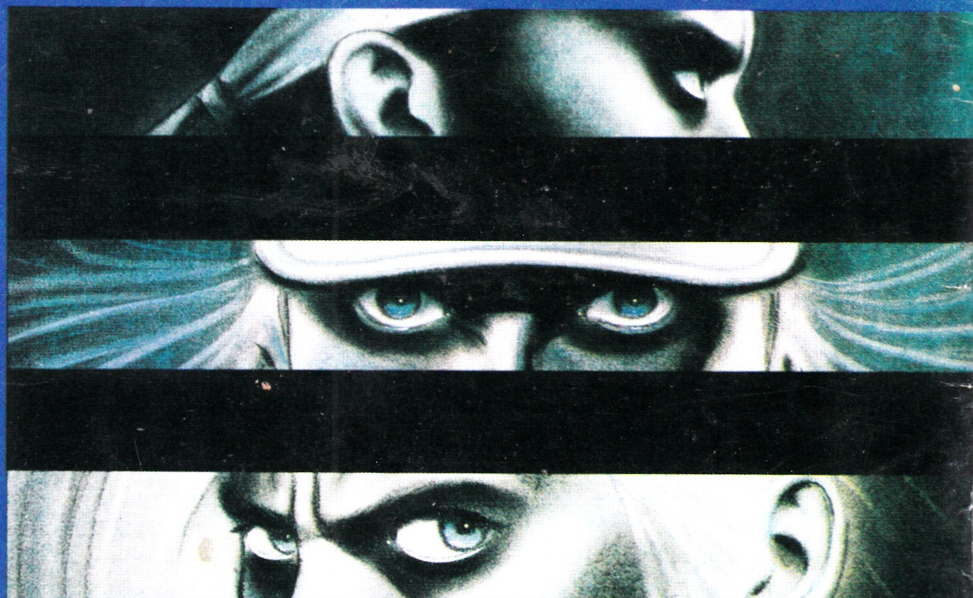
来稿请寄：北京海淀区白石桥路 48 号《GAME 集中营》编辑部
邮编：100081

订购请寄：北京东城区外交部街甲 46 号六门《GAME 集中营》发行部
邮编：100005

(京)新登字207号

本专辑
下一期
将隆重推出
几大攻略

- 饿狼传说
- 大航海时代
- 真女神转生



饿狼伝説



Game 集中营

身为闯关族不可不闯

闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄、大豪杰
玩之能胜是一种天赋
玩而不迷是一种性格
迷而能自制是一种修养
玩而痴情则是一种境界

ISBN7—4304—1472—0/T·294
定价:4.80元

电子游戏综合娱乐专辑

中文吞食天地攻略详解

饿狼传说秘技大公开。

潇洒赌一回——怎样做赌神

（连载）
十年辉煌任天堂

死亡游戏

GAME 集中营

·2·

RPG 的回顾与展望

三国游戏纵横谈

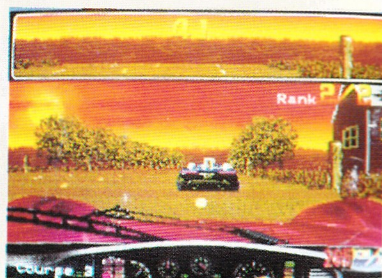


创造了新的感觉
能够前后左右全方位自由转动



车盘赌式的游戏





在美丽的国家中超过对手





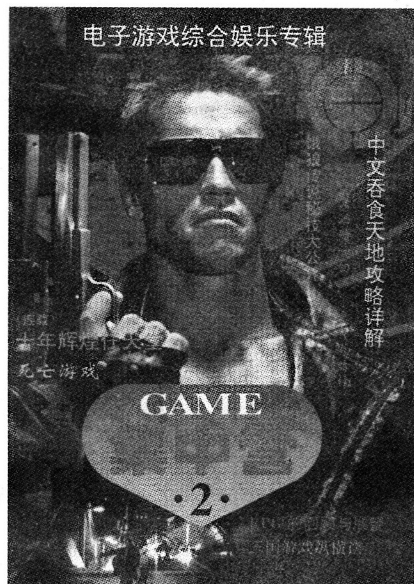
通过三个画面和兴奋的视觉效果





瓷牌象瀑布那样流出，
豪华的新动力。(瓷牌落下)

日本街机



《GAME 集中营》第二辑

编辑/《GAME 集中营》电子游戏系列专辑编辑部
主编/熏风
编委/熏风　刘儒德　邱兆龙　索冰
美编/李艺文
摄影/周志伟
版式策划/田松
出版/经济日报出版社
责任编辑/陈晓惠

开本/1/16　787×1092
印张/4
书号/ISBN7-80036-X/G·203
定价/4.50 元
印数/30000 册
全国各地新华书店发行
编辑部地址：北京德外黄寺大街甲 24 号
邮编：100011
电话：01-205.0093

GAME

目　　录

编者的话 …………………………………… 1

天堂任鸟飞

吞食天地Ⅱ—诸葛孔明传必胜攻略法 … 4
赌神 ………………………………………… 29
大航海时代 ………………………………… 36
铁甲战队 …………………………………… 37

世嚣世家

饿狼传说 …………………………………… 20
苍狼与白鹿 ………………………………… 26
鬼屋Ⅲ ……………………………………… 27
欧陆战线 …………………………………… 28

渗透波

超级闯关族麦考利 ………………………… 38
在新浪潮下变幻的欧州市场 ……………… 38
广受欢迎的模拟枪战 Look-on …………… 39
模拟仿真的新型汽车登场 ………………… 39
PC-ENGINE DUO-R 发卖 ……………… 39
NEC 家用电子普及类 ……………………… 39

PC 游戏室

笑傲江湖 …………………………………… 33

特大喜讯　大赦令——

集中营 NO. 2

目　录

蓦然回首

十年辉煌任天堂（续完） ………………… 40
TV GAME ABC（漫画） ………………… 43
RPG 的回顾与展望 ………………………… 46
三国游戏纵横谈（一） ………………… 47

幻想者

死亡游戏（下） ………………………… 54

挥洒天地

摇滚旋风 ……………………………… 50

打余荼座

没完没了俄罗斯 ………………………… 57
哈罗！暴烈游戏 ………………………… 59
魂斗罗闪电出击 ………………………… 49

秘技室

……………………………………………… 60

游戏禁闭室

特别通缉令 …………………………… 62
回音壁 ………………………………… 63

二手货市场

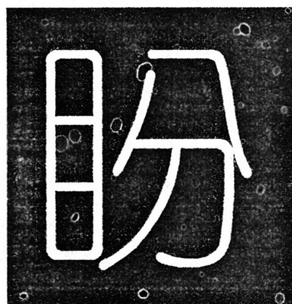
……………………………………………… 61

《电子游戏软件》
创刊号要目

三国志Ⅱ·霸王的大陆 (FC)
七龙珠 ZⅢ (FC)
太空战士Ⅴ (SFC)
真·女神转生Ⅱ (SFC)
超级忍Ⅱ (MD)
光明与黑暗 (MD)
街机三国Ⅱ

游戏新闻眼
三国游戏纵横谈(二)
电子游戏十年(一)
——梦回八三
新卡快讯

《电子游戏软件》双月刊九四年五月底隆重创刊



熏风

本期《GAME集中营》早已编就，而这篇小小的卷首语却迟迟难产。编辑部全体同仁一直在等，在盼。等诸位闯关族的来信，盼诸位玩友们的批评……从秋叶飘零一直到银装素裹。

那么多激励，那么多企盼，那么多期待，那么多建议，那么多颗滚烫的心，说实在话，我们两手捧不下，双肩担不起。欧美、日本、港台有几十种，上百种电子游戏杂志，大陆却一本也没有！！！中国有几十万闯关族，上千万游戏者，难道永远饥肠辘辘，嗷嗷待哺？别人已专美于前，我们还不雀起于后吗？因此我们的愿望渺小而神圣：中国的闯关族应该有自己的家；中国应该有自己的电子游戏杂志。我们相信：面包会有的。

爱屋及乌，想到游戏软件。弹丸小岛的日本，从任天堂、超级任天堂、世嘉、PC－ENGINE、GAMEBOY、GAMEGEAR、大型街机到各种磁碟机、CD盘、枪卡等；游戏节目从传统的动作类、射击类、益智类、体育类、棋牌类到今天风靡一时的RPG及仿真类。电子游戏软件编号已到2000开外，并且正以每年400部左右的速度扩张。而泱泱大国的中国却至今没有一部自己制作的游戏节目，实在说不过去。据可靠消息，有一家公司将于94年初陆续推出全部翻译成中文的《赌神》、《吞食天地》、《第二次机器人大战》、《重装机兵》等精品，还有日本的国宝级游戏《勇者斗恶龙》。闯关族们可以大开眼界，畅玩RPG和仿真类游戏了。这实在是广种福田的无量功德，拾遗补缺的拓荒蛮牛，电子游戏迈向中国化的开路先锋。

至于何时能玩上由中国人自己设计的游戏软件（哪怕是臭大粪），似乎飘渺得近乎奢侈。我们怀疑：面包会有吗？



GAME集中营



本攻略法将助你马到成功

治极生乱，乱极入治

自汉高祖斩白蛇起义一统天下以来，汉朝江山延续了四百年之久。到了东汉末年，宦官弄权，豪强割据，致使百姓苦不堪言，大贤良师张角领导发动了黄巾起义。一时间，战火四起，民怨沸腾，可名存实亡的汉王朝已无力平息这场声热浩大的农民起义了。

值此乱世，涌现出三位顶天立地的英雄，立志要匡正乱世，兴复汉室。他们一个是汉室后裔，胸怀大志的刘备刘玄德；一个是深明春秋大义，有万夫不挡之勇，人称“美髯公”的关羽关云长；一个是勇猛无比，在万马军中取上将首级如探囊取物的张飞张翼德。

“不求同年同月同日生，但愿同年同月同日死。”他们三人桃园结义，成为异姓兄弟。响应朝廷的号召，招兵买马，积极投身到征剿黄巾军的热潮之中。后来，和豪族武装曹操等人一起，同心协力，终于扑灭了黄巾起义的熊熊烈火。

但一波刚平，一波又起。西凉太守董卓借机进入都城，废立君主，独揽大权，无恶不作。于是，刘备等人又举义兵兴讨。消灭了董卓，天下似乎太平了，但相反，乱世才刚刚开始。

乱世奸雄曹操，趁着镇压黄巾军暗中积蓄力量，窃居丞相高位，扶天子以令诸侯，妄图一统天下；淮南袁术，无视汉王朝，妄自称帝；乱世还会继续……

吞食天地

● 刘儒德

——三国外传

必胜攻略法

第一幕　千里走单骑

东汉末年，镇压黄巾起义之后，群雄割据，军阀混战。淮南袁术妄自称帝。汉献帝派皇叔刘备前去讨伐。丞相曹操让亲信朱灵和路昭作为监军随同出征。刘备带领关羽和张飞与朱灵路昭一起杀奔袁术的老巢——徐州东北的洞窟。在迂回的山路中，与袁术部下纪灵遭遇，刘备军发动总攻击，将他们一举全歼。刘备军继续前进，在洞窟附近又击败了袁胤。刘备军深入洞窟，追击企图逃走的袁术，刘备军且战且养，恢复兵力，经过一次次的攻击，终于消灭了袁术。

刘备军凯旋来到徐州，朱灵路昭辞别刘备回都城向曹操报捷去了。城中陈登提醒刘备，刘备等人密谋曹操的计划泄露了，曾在血书上签字的其他几人都惨遭杀戮。徐州太守车胄已奉曹操之命，伺机杀害刘备。突然，车胄来袭，刘备军奋力自卫还击，杀了车胄。这时，陈登又建议刘备让城北郑玄——袁绍的老师作中介投奔袁绍。

刘备军刚一出城，就遭到了曹操的围攻。惊慌之中，刘备军向河北方向杀开一条血路。突然他发现关羽和张飞失散了，只有陈登紧随其后。他们二人只好去找郑玄，途中听人劝告在郑玄茅庐南面的洞窟里取得了地图。二人请郑玄写了一封引荐信就来到了河北。

袁绍一见刘备，就怒不可遏，定要为弟弟袁术报仇，但看了郑玄的信，马上转怒为喜，决定和刘备联起手来，对付他们共同的敌人——曹操。袁绍当即请刘备和河北名将颜良一起出兵白马坡，与曹操决一死战。

Ⅰ 人物介绍



刘备　玄德

汉室后裔　立志匡正乱世，兴复汉室。



关羽　云长

惯使80斤重的青龙刀，有万夫不挡之勇，人称"美髯公"。



张飞　翼德

勇猛无比，在万马军中取上将首级如探囊取物，曾在长板坡桥头单枪匹马吓退曹操百万兵。



赵云　子龙

勇冠三军，曾在曹操百万军中七进七出，如入无人之境。

目　录

Ⅰ 人物介绍
Ⅱ 操作指令
Ⅲ 战斗须知
Ⅳ 策略妙用
Ⅴ 阵形巧布
Ⅵ 商店指南
Ⅶ 武器和防具
Ⅷ 道具选用
Ⅸ 激战攻略

滚滚长江东逝水

他们从渡口乘船出发，要经过洛阳城上方的三个要塞。他们很快突破了由魏续把守的第一个要塞，但第二个要塞由曹操的亲信名将乐进等人把守。他们先回冀州恢复兵力，然后挥师杀回，颜良势如破竹，很快突破了第二个要塞，一鼓作气直逼曹军的大本营。突然曹军中出现一位手持青龙偃月刀的将军挡在刘备军的前面，不到一个回合，斩颜良于马下。刘备军见势不妙，撤回冀州。袁绍又急令文丑出征，但也被刀斩了。袁绍连折二将，损失巨大，经打听，才知诛颜良斩文丑的将军原来刘备的义弟关羽，于是逼刘备派出密使，招降关羽。

密使来到宛城，见到了迫不得已假降曹操的关羽。关羽辞别了曹营，保着刘备夫人，向冀州奔来。

天色已晚，关羽一行向路旁一户人家借宿。次日早晨辞别时，主人给他们一封信，请他们转交给正在荥阳太守王植手下当差的儿子胡班。

前往冀州的路上，共有五道关卡，必须由关羽一人突破，关羽只好自任军师。现在不能恢复兵力，因此要尽量减少伤亡，并且，只有一点策略值，所以要谨慎行事。

关羽一行过东岭关斩了孔秀，到洛阳杀了韩福，接着来到汜水关，太守卞喜假意宴请，却暗藏伏兵，关羽识别他的诡计，劈卞喜于酒席宴上。关羽来到荥阳关，太守王植将他们安排在驿馆，经胡班的搭救，才免遭王植毒手，没被火烧。关羽杀了王植，连夜赶奔洛阳，在洛阳完成了装备，买了恢复的道具，继续向滑州前进。在滑州杀了曹将秦琪，渡过黄河来到冀州。这时，夏侯惇赶来，定要为秦琪报仇，多亏张辽及时赶来解劝，才免了一场厮杀。

关羽一行继续前进，到达北村，应村民之邀，在北山收伏了周仓，回到北村，又经村民指点，在东面的古城意外地见到了义弟张飞，关羽斩了随后赶来为外甥秦琪报仇的蔡阳，兄弟间消除了误会。张飞和慕刘备而来的赵云一起加入了关羽的阵容。关羽一行继续奔往冀州，途中收下关平，并给他买了装备。



刘备得知关羽的消息，借口要结盟荆州的刘表，辞别了袁绍，中途摆脱了袁绍部下郭图和田丰的阻击，在关平家，兄弟重逢。身无立锥之地的刘备军，经商议决定，为消灭曹操，兴复汉室，他们必须联合刘表。于是，刘备军一路朝荆州走去。



马超　孟起
武艺超群，誓杀曹操为父报仇，人称西凉“锦马超”。

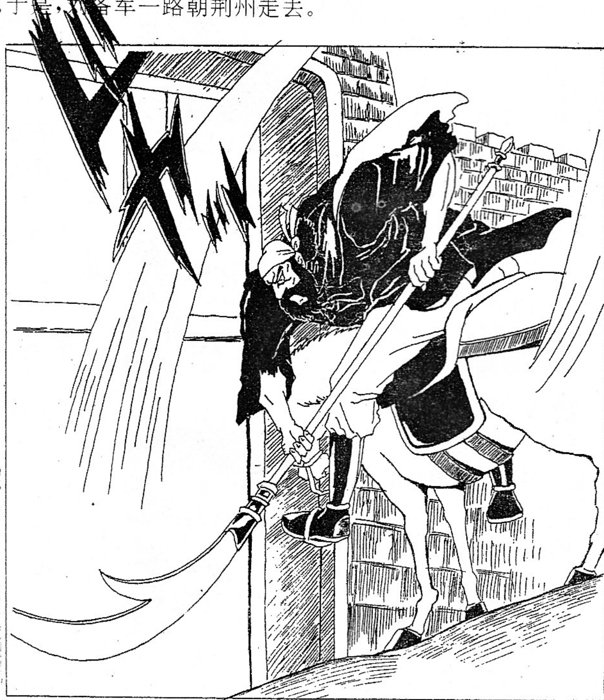


黄忠　汉升
年过花甲，须发皆白，但老当益壮，屡立奇功，善开硬弓。

人物介绍



诸葛亮　孔明
中国历史上最杰出的军师，受三顾之请而出。媲美于周朝的姜子牙和汉初的张良。道号卧龙。



第二幕　初出茅庐

星转月移，时光流逝，中国的势力版图又发生了很大的变化。曹操灭了袁绍，统一了北方，正加紧操练人马，妄想称霸天下。能和曹操抗衡的只有东吴的孙权和荆州的刘备了。

这一天，荆州发生了叛乱，刘备军应病中刘表之邀，剿灭了城东叛军黄邵，休整后又打败了邻村的叛军何义。紧接着又不慌不忙的逐个消灭了叛军龚都和刘辟。战斗结束后，刘备军打听到两个情报，一个是自伐董卓以来就下落不明的吕布还活着，一个是在村子的北面住着一位贤者卧龙先生。

刘备军凯旋回到荆州，刘表非常高兴，作为报答，把荆州城北的新野城送给刘备，刘备军企图努力建设好新野。一天，刘备又听说了卧龙的消息，茫然不知所措，正想走出城外，刘 表的长子刘琦来告知父亲病情恶化。刘备急忙赶往荆州，刘表以后事相托。可是，刘表的妻弟蔡瑁却处心积虑地要除掉刘备。幸亏伊籍告密，才免遭毒手。刘备通过荆州的地道来到西边司马徽的草庐，司马徽向刘备推荐了卧龙和凤雏两位贤者，并告知了卧龙的住所。于是，刘备从村子往北来到一棵树前的茅庐里，但卧龙诸葛亮外出未归，只有弟弟诸葛均在家。求贤若渴的刘备悒悒不乐地回到了新野。

突然，伊籍前来告知，曹操派吕旷、吕翔领兵一万正朝新野进发，并建议在新野西南的博望坡御敌。刘备军赶到新野，从宝箱中取出道具和金钱，一举歼灭了曹军，回到新野。

刚一入宫，诸葛均前来告知，他哥哥诸葛孔明昨夜回来了。刘备急忙赶往孔明的茅庐，正赶 孔 明 午睡，刘备一直等他醒来，孔明感于刘备的三顾之请，决定出山，辅佐刘备。

Ⅰ 人物介绍



庞统　士元

与诸葛亮齐名的军师，道号“凤雏”。

曹操　孟德

靠镇压黄巾起义起家，窃居丞相高位，挟天子以令诸侯，人称“乱世奸雄”。



第三幕　赤壁大战

刘备在新野接到探报：曹操领兵直逼荆州而来。刘备急忙向孔明问计。孔明建议在博望坡迎敌曹军的主力部队曹仁。于是派关羽和张飞等埋伏在博望坡的背后，自己和赵云一起为前锋。刘备把新野城交给陈登继续建设。刘备军离开新野和曹军发生了激烈的冲突，孔明和赵云正面攻击曹军，不久，敌军背后起火，烧得曹军四散奔逃，紧接着，关羽，张飞和周仓关平三支援军一齐赶到，曹军 10 万损失殆尽。曹仁急忙领着残后败将败退下去。

刘备军凯旋回到新野。刘备对孔明深表敬意。就在此时，荆州来人说，刘表病危。刘备听后大惊失色。留下孔明守城。自己急匆匆赶回荆州。这时，蔡瑁报告说曹操亲统大军直奔荆州而来。刘表托孤刘琦给刘备后就断了气。刘备正想回新野准备迎敌，但蔡瑁却有意投降曹操。刘备迫不得已赶回新野。孔明建议刘备占领荆州，御敌曹操。但刘备不忍心行不仁不义之事。孔明只好建议放弃新野，投奔江夏。刘备军来到江夏和刘琦一起抵抗曹操。面对蔡瑁的投降阴谋，体弱多病的刘琦请求刘备代作荆州太守。刘备答应了他的请求。从此，刘备不再参加战斗，军队全由孔明指挥。

Ⅱ　操作指令

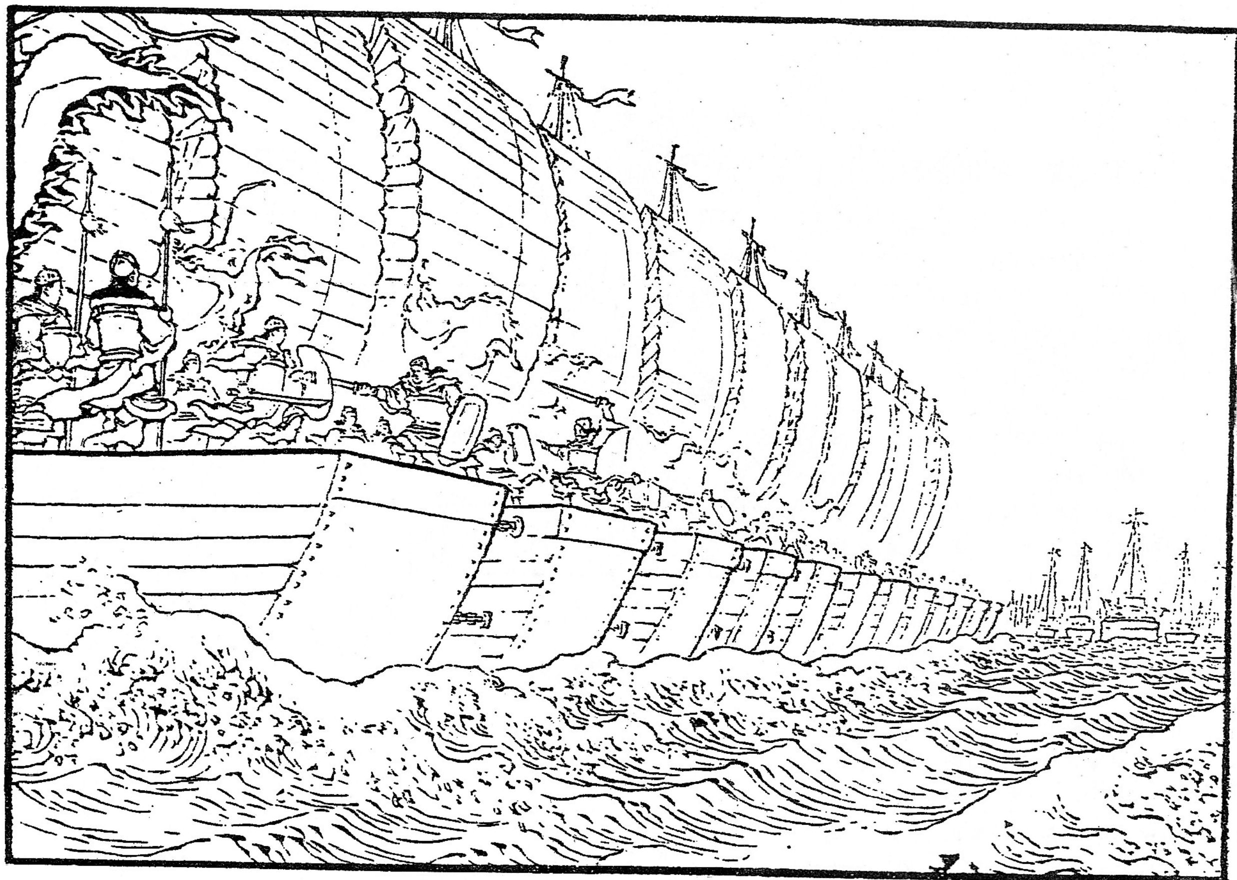
在主题画面中移动时，按下 A 键，屏上显示操作指令窗口。这些指令可用 ▶选定。A 键确定，B 键取消。

＊对话

和人说话或在店里买东西时使用此指令。在城乡中要留心与别人谈话，他们会告诉你游戏发展所必须的线索，打听到的消息最好及时作个记录，以免忘记。

＊调查

带头的武将要调查宝箱以及自己周围的东西时使用。在城中的角落或村子的树丛里要随时使 用“调查”。在本游戏中，大多数道具都很容易到手，但也有一些隐藏着的东西，非秘技不能得。（具体见“道具选用”和“激战攻略”。）



孔明决定联吴抗曹，但东吴使者鲁肃下落不明。孔明派人四处查找，得知鲁肃被囚禁在新野城中。孔明于是集合队伍朝新野而去。新野由蔡瑁之侄蔡瑾把守，其手下蒯越诡计多端，且人多势众。孔明终于打败了蔡瑾，进入城中，救了鲁肃，回到江夏城中，鲁肃建议孔明去见吴主孙权，但船只全被荆州的蔡中控制了。于是，孔明又攻打荆州，得到了一只小船。刘备军从江夏渡过南方的渡口，到达柴桑。在孔明的倡议下，和孙权联盟。

孔明在鲁肃的引荐下，拜见了孙权。孙权列出了目前的三个困难。其一是如何除掉曹操的水军都督蔡瑁，其二是想火烧曹营却缺少东南风。其三是缺少100万支箭。请孔明解决。

孔明听说有人能借东南风，经柴桑城东一个小村的长老的指点，孔明从柴桑城西码头出发一直向东到了一座小岛——倭国。前往北方的圣山，用火计或落石计消灭了山

＊队伍

要变更武将的排列顺序，或选择军师时使用。游戏时要根据战斗的需要，随时变更队伍前头的武将。

＊武将

可以了解队伍中各武将的能力，并从中选定军师。

＊道具

可以对手中拥有的道具进行“使用”“装备”“转交”“扔掉”等操作。

＊策略

在移动中使用策略和布阵。先选定某种策略和阵形。然后选定实施对象。

在移动中，按下选择键，屏上会显示辅助画面。从中可了解目前的队伍，士兵数，钱数，军师，策略和阵形等。

Ⅱ 操作指令

上的大蛇，来到山上，见到了能操纵风向的国王日巫女。她一直被大蛇阻在山上。为了酬谢孔明的救命之恩，送给孔明操纵风向的秘法书。

孔明一行回到柴桑，准备进攻襄阳，除掉蔡瑁，获取100万支箭。一天离开皇宫在城内漫步的刘备军，遇到了一个老人，经他指点，要消除堵在前往襄阳的路上的岩山，必须制造火药，但所需硝石和老树枝在柴桑东北的山洞中，路途遥远。孔明提高水平，耐心找到了洞窟，洞里没有宝箱，孔明使用伸缩计，发现了硝石，马上离开。然后，在老人上方的一棵老树下找到了老树枝。老人接过老树枝和硝石之后，制出火药。孔明用火药炸开了堵在前路上的岩石，赶到襄阳和蔡瑁展开激战，在战斗中，孔明布下白马阵攻击蔡瑁和张允，另施策略减少文聘的士兵，孔明终于除掉了作恶多端的蔡瑁，在城中找到了100万支箭。

孔明回到柴桑向孙权报告。孙



权又提出一个新的问题，那就是要使火攻奏效，先必须找人使连环计，说服曹操将战船拴在一起。孔明一行又经司马徽的指点，通过柴桑城东南的湖泊找到了庞统，庞统欣然接受了任务，连环计成功了。

和曹军决战的时刻到了，孙刘联军士气高昂，孔明使用日巫女的秘法书，借来了东南风。吴军发起火攻，其势锐不可挡，杀得曹操等拚命向后方逃亡。

赤壁火起，孔明也调兵遣将，追赶逃亡的曹军，遗憾的是，关羽在华容道放走了曹操。

第四幕　平定荆州

赤壁一战，曹军元气大伤。孔明接到报告，曹操留下曹仁等人把守荆州，襄阳，夷陵和南郡，自己退回都城去了，刘备军为了巩固势力，决定平定混乱的荆州。刘备将此任全权托负给了孔明。

孔明整军向荆州进发，在城中向人打听得知曹仁打败了吴军都督周瑜，固守城中，为了方便士兵自由进出，制造了兵符。孔明花了500元买通城中的一个灵通人士，得知兵符在守备荆州的陈矫那里。于是，孔明向北攻下荆州，打倒陈矫后，在宫殿的王座前找到了兵符及攻略。接着，孔明率军前往襄阳，路过新野，收纳了伊籍。孔明借助兵符进入襄阳城中，打倒了夏侯惇。搜集情报后，从西南方的襄阳码头，前往荆州南部的夷陵。途中，不断训练兵力，如果兵力日渐减少，就搭船返回襄阳。孔明用兵符进入夷陵，遭到了曹昂的抵抗，孔明设法削减敌兵的士兵。将他们一举全歼。进城后又一次听到了吕布的消息。孔明让士兵投宿恢复体力后，攻打南郡的曹仁和曹洪，孔明使用减策计及其他攻击战术对付曹洪的鱼鳞阵，曹仁曹洪向樊城逃去，途中遭吕布伏击，不敌身亡，樊城落入吕布之手。刘备军攻打樊城，在吕布的激烈攻击下，败回南郡。孔明苦思良策，漫步在城中。在东北居民家意外地发现了庞统。庞统送给孔明一个锦囊妙计。刘备军返回樊城，依计击败了吕布。

孔明在伊籍的引荐下，见到了东面洞窟里的贤者马良马谡兄弟。他们建议，要平定荆州全境，必须攻取荆州南部的零陵，桂阳，武陵和长沙四郡。于是，刘备军打败了零陵城的刘度(对于敌人的业火计，千万不要布鱼鳞阵)。在零陵城恢复兵力后，绕到山南的一个村子里，收集了一些情报，接着挺进桂阳，打败了守将鲍龙和陈应。桂阳太守赵范假降，诱孔明入宫，妄想加害。危急关头，吕布砍倒赵范，救了孔明。吕布自愿为孔明留守桂阳。孔明向西进军武陵，久攻不下。这时，听说敌将巩志有意投降，于是刘备军穿过一片森林，来到西面的海边劝降巩志。巩志诱杀了太守金旋，献出了武陵城。刘备军向西攻取长沙。城前黄忠点关羽出阵，二人酣战之际，黄忠听到鸣金退回城中。刘备军杀人城中，打败了太守韩玄。魏延投降，黄忠要求只有得到韩玄喜爱的养由弓陪葬旧主后，才投降。于是，刘备军在西面的洞窟的双层地道中找到了养由弓。黄忠加入了刘备军。

平定了荆州南部，刘备军来到马良的茅庐。这时，听说留守桂阳的吕布反叛了。刘备军又返回桂阳，使用集中攻击法，击溃了吕布。吕布纠

Ⅲ　战斗须知

一．作战指令

在通常移动中，遇到了敌人就会变成战斗画面。战斗是敌我双方从画面的两边交替出现或同时出来进行的。战斗中的指令有：

＊攻击

用武器攻击。

＊策略

如果在队伍中选定了军师就可使用策略。如果没有军师或策略值不够，则无法使用策略。

＊道具

战斗中使用道具

＊总攻击

全军一起发动攻击，不停地作战直到其中一方被消灭为止。按B键可中途停止战斗，但只有队伍前头的武将可以使用。

＊武将

可以了解敌将的能力

＊撤退

全军撤退，但不一定随时都能成功。只有队伍前头的武将能用。

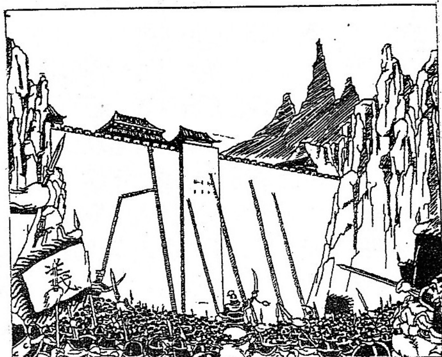
＊防御

选用此指令的武将在这个回合中只作防御，不进行攻击，其防御力会提高。

二．作战秘诀

在战斗中，如何才能战无不胜，攻无不克，这就需要掌握一些秘诀。

①根据能力来选择武将，以增强本军的战斗力，各武将的武力和智力值基本上是固定的，且队伍中最多只能带7人，真正参加战斗的却只有5人。在编制队伍中，要选任能力高的武将，不要以士兵的多寡做衡量标准。



集一批残兵败将，逃向零陵。在零陵北面的一处要塞阻击刘备军，刘备军一举攻下要塞。吕布逃到零陵，负隅顽抗，刘备军终于消灭了反复无常的吕布！

平定了荆州南部，刘备军凯旋回到新野。新野已在陈登的指挥下建设成为一座大城。刘备从江夏赶到新野，嘉奖三军。马良马谡兄弟也加入了刘备军。从此，刘备终于第一次有了属于自己的地盘。

第五幕　西征巴蜀

为了重建因战乱荒废的荆州。孔明要暂时脱离队伍，必须找一位能代替自己的军师。一天，孔明正与刘备在宫中谈话。水镜先生派人前来，说有要事相告。孔明忽然想起凤雏先生庞统，或许水镜先生与此事有关，果然，司马徽一见孔明，就告诉他庞统来到了新野南面的襄阳城。孔明带上酒，到了襄阳，打败了强盗廖化，救出了凤雏先生庞统。

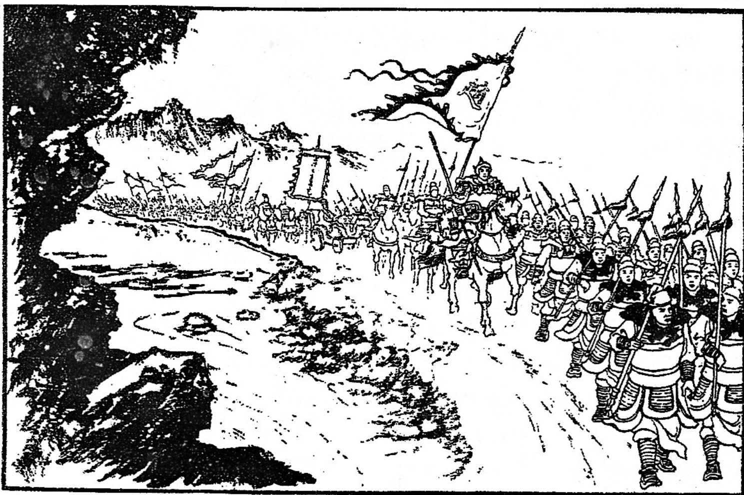
孔明回到新野，把庞统引荐给刘备。正在此时，西蜀的张松被曹操轰到了这里。张松极力劝说刘备入蜀，攻打刘璋，并给好友孟达写了一封信，让刘备军持信到襄阳西北的洞窟里找孟达，取得了西蜀地图。张松又说服刘璋派自己的好友法正邀请刘备军入蜀。机不可失。于是，孔明提议，让关羽、赵云留守荆州，由庞统任军师，张飞为大将出兵西蜀。

刘备军从襄阳的码头乘船，会合法正，一起赶到涪水城。刘璋请求刘备军去攻打葭萌关的汉中军马超。马超是马腾之子，马腾是和刘备一起参与谋杀曹操并在血诏书上签字的七人之一，后来惨遭曹操杀害。刘备军辞别了刘璋，打听到马超正想投奔有实力灭掉曹操为父报仇的名主。刘备军往东北过桥找到了被刘璋放逐的李恢，他与马腾有旧。李恢提出只有拿着血诏书才能说服

Ⅲ 战斗需知

②选拔智力高的武将作军师。队伍中所有武将都能使用军师的策略。军师的智力高，会使用的策略就多。战斗时，军师站在队伍的最后，如果队伍超过5人，军师就不能参加战斗。

③不断地恢复兵力，否则，欲速则不达。本游戏以攻陷敌人城市或要塞为中心。但是，城市都有敌兵猛将把守，甚至还有双重，三重坚守的。因此，要不慌不忙地边恢复体力，边慢慢地打垮敌人。



④选用合适的阵形。战斗时，选用合适的阵形十分重要。对付智力高的敌将要用鱼鳞阵，对付防御力高的敌将要用冲方阵，对攻击力高的敌人用锋箭阵或静寂阵。同时，要考虑敌人的个性。编制队形是阵形成功与否的关键，从散开状态布阵时，武将有前卫和后卫之分。这时，武力高的武将必须经常作前卫，否则无法发挥阵形的威力。在战斗中尽量避免改换阵形，如果原来的后卫变前卫则可能非常不利。

⑤充分利用地形。武将在他自己熟悉的地形上攻击力会提高，这时，使用会心丹才有意义。使用策略时也要考虑地形的影响，如使用火计，在山间或水边就不如平地上效果好。

⑥知己知彼，百战不殆。在作战前，要先了解敌将的能力。智力高的不易中计，如果敌将足智多谋，就要想法先将他封住。如果动辄就发动总攻击，有时会遭到惨败。对谁集中攻击，对谁使用策略要边想边作战。

⑦遇到强敌要集中攻击。交战时，如果遇到了武力和攻击力都很高的强将，就先置其他兵将于不顾，集中攻倒他。否则，到了最后发动总攻击时全都受攻击，造成不必要的损伤。

⑧巧用策略，事半功倍。使用策略往往能重创敌军，但其效果往往受一些因素影响，如，需要SP，策略使用场合受限制，使用策略武将的智力不高，成功率就会下降，敌将智力高也不易中计。

⑨敌弱我强时使用总攻击。为了得到经验值或钱，在和压倒性的弱敌作战时要进行总攻击。这样，所有武将会任意地作战，可省掉一个个选择攻击敌人的麻烦。但在和能使用策略的敌人作战时，不宜使用总攻击，因为，有时会在不知不觉中被打倒。

⑩尽快恢复士兵数。交战并不只是武将一人在冲锋陷阵，其手下的士兵也会一起作战。士兵数减少的话，攻击力会突然减弱，因此要尽快恢复士兵数，随时在全员状态下应战。

⑪避免无谓的战斗。在洞窟或地下道等附近没有旅店可休息的地方，接连的战斗应慎重。因为兵力或SP太疲时，要想恢复也是有限度的。敌兵只是散兵游勇或盗贼尚可，如遇名将挑战就糟透了。

总而言之，战斗中最有效的战术是用策略或集中攻击敌军主力，然后，发动总攻击一举全歼残敌。

马超投降。于是，刘备军到景帝的墓中找到了血诏。（在景帝墓，有三层地道，在第二层地道（如图），要向东走到第三个路口，向北走到第三个路口，向西走到第三个路口，然后向北经过四个路口才能找到血诏书。然后在第三层地道里，（如图）有些路口放着一些太极仪凡是水平经过就逆时针转向，垂直经过就顺时针转向。出口在右上角。）李恢持血诏游说马超。但马超还想试一试刘备的实力，两军在葭萌关前一场激战，马超和堂弟马岱总算尝到了刘备军的厉害，乖乖地投了降。

刘备军为平定汉中，继续北上来到阳平关。运用策略减少敌兵，打败了杨昂等人。然后，通过栈道进入南郑。栈道险峻，因此在栈道中极力避免战斗，尤其不要使用策略。走出栈道，最好使用野营道具，刘备军在南郑关，打败了庞德。在旅店恢复兵力之后，刘备军来到汉中，托王平贿赂杨松，打开城门，和张鲁展开一场决战。敌人的智力和武力都很高，策略也很强。如果要布鱼鳞阵，就注意敌人的策略，并尽快地恢复兵力应战。刘备军击败了张鲁。涪水城刘璋派人来请，刘备军回到涪水城，才知中了杨怀的奸计。刘备军击败了杨怀，决定向成都进军。刘备军先到北面的茅庐里从庞义手中拿到涪水水门的青铜钥匙。继续向北来到涪水堤防，打败在此防守的冷苞等三人。（注意在战斗中，由于敌将张肃会使击免计，降低策略的成功率，因此，很难使用策略减少敌兵数）。然后用青铜钥匙打开堤防中房内右边的水门控制闸，湖泊消失，刘备军又重返涪水恢复兵力，进军落凤坡，遭张任等四将的伏击，庞统不幸中箭牺牲，张飞等人好不容易败回涪水，抵抗张任的追击。在此紧急关头，孔明从荆州救援来了。一把大火，烧得张任四下逃亡。孔明、关羽、赵云和刘备等人合兵一处。于是，由五虎大将关羽、张飞、赵云、黄忠、马超，外加军师孔明组成的强大的刘备军，从涪水东南的码头乘船，向南抵达巴城，攻打严颜。孔明使用击免计减少敌军兵力的策略，再集中攻击，严颜投降。刘备军接着向西攻打巴关的刘巴等三人，战斗中，刘备军见势不妙，马上撤退，捉住一个纵火的士兵，才免了一场火劫，终于打败了刘巴。（请注意，这里有一个提高水平的超级秘技，其法是，战斗胜利后，士兵还会出来，这时，一直按住连发键A，会出现好几次战斗，在战斗中能反复打倒马上又会复活的士兵，以提高水平。这里出来的士兵都相当弱，打倒后，能领到约3000的经验值。）接着刘备军挺进建宁，但

Ⅳ　策略妙用

队伍中若有军师，战斗中所有的武将都可以使用策略，军师的能力不同，刘备军实际具有的SP就不同。军师的智力越高，可使用的策略越多。MSP是刘备军具有的最大策略点。SP可以通过住宿得到恢复。

策略可分为火计，水计，落石计，回复计和特殊策略等。在战斗中灵活使用。

＊火计

放火给敌人以伤害的计策。在水边不能使用。随着水平的提高而变得强有力。火计包括练火计，业火计，炎热计，大热计，火神计等。

＊水计

用水流给敌人以伤害的计策。但是只有在河流和湖泊等附近有水的地方才能使用。水计包括水途计，水星计，水雷计，洪水计和水龙计。

＊落石计

从山上或悬崖上扔下巨石或大树给敌以伤害的计策。使用场合有限。落石计包括落木计，流木计，落石计，投石计和激石计等。

＊回复计

恢复士兵数的策略。无论在移动中和战斗时都能使用。不过移动中，只能对全军整体使用，回复计包括赤心计，铜仙计，完复计和金仙计等。

＊特殊策略

软化敌人的策略，或使之策略无效，或降低其防御力，或使敌人投降，有时比攻击策略更有效。特殊策略包括策减计，策免计，击免计，解策计，陷井计，烟遁计，招魂计，杀毒计和缩地计等。

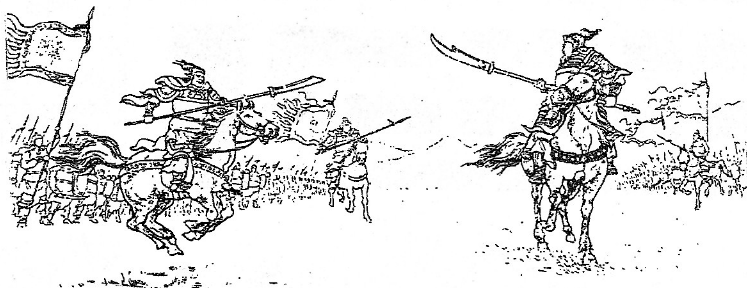
白发渔樵江渚上

久攻不下，刘备军从西南的陈家庄获取情报，攻占了敌军的屯粮山，向北到达一座要塞，击败守将雷同，并在要塞中找到了银仙石。紧接着，刘备军又用鱼鳞阵败了建宁守敌吕凯等人，雷同投降，刘备军继续前进来到越隽城。先到建宁城北的蒋家村拜访了越隽太守的朋友蒋琬，然后，刘备军通过蒋家村西南的洞窟，在西面山中的某间小屋里用策略和集中攻击法击倒敌将高沛，救出了蒋琬的母亲。蒋琬感于刘备军的救母大恩，站在阵前(别忘了装备武器和防具)，凭关系赚开了城门，敌将吴

V 阵形巧布

一. 阵形选择

在战斗中要巧妙布阵。阵形全部有10种，随着水平的提高能一一学会。下表中各数值，各阵形特征都是和散开状态相比较而言的。



阵名	消费SP	阵形	给敌人的伤害	受伤害	阵形特征
散开	0	—— —— —— —— ——	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	通常的基本状态，不布阵时就回到这种状态。
鹤翼阵	8	—— —— —— —— ——	1.2 1.2 1.5 1.2 1.2	1.1 1.1 1.3 1.1 1.1	攻击力提高，士兵越多，攻击力越高。但防御力降低，士兵越少，防御力越低。水平6就会使用。
冲方阵	4	—— —— —— —— ——	1.2 1.6 1.6 1.6 1.6	0.6 0.8 0.8 0.8 0.8	攻击力和防御力都提高，特别是防御力相当高，但灵活度相当低。一旦阵前头的武将被打倒，就会减弱。水平10就会使用。
白马阵	8	—— —— —— —— ——	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	攻击力和防御力都没有变化。不过灵活度提高，对付敌人的水计，冲方阵非常有利。从游戏开始到中期这是最常用的阵形。水平16就会使用。
鱼鳞阵	16	—— —— —— —— ——	0.1 1.5 1.5 1.5 0.1	0.05 0.6 0.6 0.6 0.05	使敌人策略的成功率减半，相反本军会提高。攻击力和防御力也会提高。但两翼武将的防御力几乎没有，水平21就会使用
锋箭阵	8	—— —— —— —— ——	0.05 1.5 1.8 1.5 0.05	0.1 0.7 1 0.7 0.1	在平地特别有效的阵形。灵活度降低。两翼武将的攻击力几乎没有，此外，攻击力和防御力都相当高。水平27就会使用。
一字阵	16	—— —— —— —— ——	1.5 1.5 1.5 1.5 1.5	1.4 1.4 1.4 1.4 1.4	在平地有效的阵形，攻击力和灵活度都相当高，但因为所有武将在前线一字排开，所以全员的防御力会变得相当低。水平37就会使用。
背水阵	24	—— —— —— —— ——	2 2 2 2 2	1.8 1.8 1.8 1.8 1.8	只有在水源附近才能使用，攻击力加倍，而且很容易奋击。但是防御力大约会减半，还有一点就是绝不能撤退，水平43就会使用。

静寂阵　32	——	1	0.5	暂时隐藏迹象，不让敌军感觉我军存在，能以相当高的机率避免敌人的攻击 。但是不能对本军使用回复策略。水平48就会使用。
	——	1	0.5	
	——	1	0.5	
	——	1	0.5	
	——	1	0.5	
八卦阵　48	——	1	0.8	古代兵法所载的最强的阵。要先选生门的武将，会给敌人以相当大的伤害。但是武将一定要有5人，少一人，就不能使用。水平48就会使用。
	——	1	0.8	
	——	1	0.8	
	——	1	0.8	
	——	1	0.8	

懿倒戈。刘备军占领了越隽城。刘备军马不停蹄，准备攻打成都的卫城绵竹关。孔明依一长老之计，从越隽北面洞窟中的柴虚上人手中拿到了火药壶，到北面的洞窟纵火。烧得绵竹关守敌张任逃往雒城。刘备军追到雒城，张任又逃往金雁桥，在金雁桥一战，孔明把有实力的武将列于阵前，击败了张任。刘备军直逼成都，使用鱼鳞阵，打败了刘璋，刘备军终于占领了成都，从而拥了巴蜀全境。

第六幕　北伐中原

占领巴蜀后，孔明接着探报，曹操来攻汉中。刘备军决定由落凤坡过涪水，向汉中进发。在阳平关打败了夏侯尚，在南郑关打败了张凯。恢复体力后，直逼汉中城下，智败夏侯渊。这时，孔明得到消息，曹操篡汉，自己作了皇帝。于是，孔明建议刘备秉承汉统即皇帝位。然后，命关羽，张飞把守成都

二．布阵秘诀

在布阵时要注意：

①用白马阵对付敌人的冲方阵，用静寂阵对付静寂阵。

②布阵时，把不同的武将摆在阵形的不同位置。如在鹤翼阵中，队列的第三个位置安排武力攻击值高的武将效果比较好；在鱼鳞阵中，队列的第一、五个位置安排智力高的武将，让他们使用策略效果比较好。

Ⅵ　商店指南

城里有各种设施，为作战而设计，都是很重要的。

＊**宿（旅店）**战斗到一段落后，到旅店休息可恢复兵力和策略值。

＊**道（道具店）**买卖各种道具。

＊**武（武器店）**买卖各种武器和防具，和道具一样，不同的城所卖的东西不同。

＊**役（衙门）** 记录历史和保管暂时不用的物品。游戏中所有的衙门联网在一起，在一个衙门寄存的物品，可在另一个衙门提取。大部分的道具都是一次性使用，但也有多次使用的，这些东西用过后一直带上身上不便，这时就要活用保管处。

在衙门中可以不用钱就能恢复武将的HP和SP的秘技。其法是学会了回复计之后，在衙门记录前，先让武将全员的士兵数回复。然后，在记录时，当被问及“是否继续”时，回答“不”，再按复位键。以后，重新玩游戏时，军师的SP已经回复了。



吞食天地

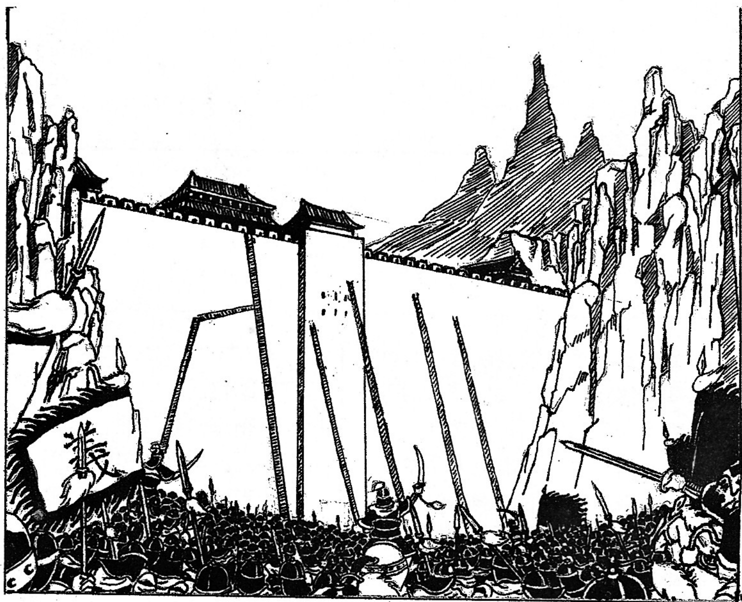
——三国外传

必胜攻略法

和新野。由他们的儿子关兴，张苞加入刘备军，举兵北伐。

刘备军由成都向东，打败了夏侯懋，突破魏蜀交界的凤鸣塞。挥师向南，智取了由曹操之侄曹休把守的南安城。在城内打听到了姜维和华佗的消息。于是兵临安定以减少敌人士兵数量的策略，打败了曹纯，见到了病在城中的姜维的母亲。为见姜维，孔明攻打天水，但被火攻围困，危急关头，为吉平所救。听吉平介绍姜维的情况后，孔明派人从南安请来华佗治好了姜母的病，两军阵前，收服了姜维。孔明让姜纵代替自己作军师，自己暂时退居二线着手开发长年思考的新武器。

刘备军攻下天水城。得知前往街亭必须坐船，但坐船必须有渡航书。于是，刘备军先到陈仓，打败郝昭和华歆后（要注意他们的寂静阵）。取得了渡航书，又打败了看守码头的辛毗，从街亭的码头坐船，穿过曲折的山谷。到达了街亭的要塞，击溃了曹真。在塞中收集情报，得知孔明发明的武器已获成功。于是，刘备军奋力突围撤回天水。孔明回归队伍，再度攻取街亭，击败了曹真等人。在这次战斗中，孔明发明的连弩发挥了巨大威力，然后，孔明一面警防司马懿撤退，一面向东面的斜谷进发，经过高老庄，得知曹军正在收集硫磺和火药　刘备军智胜曹彰后，直奔曹军军需重地鲁城。（在攻鲁城时，最好预先作记录，以防万一）和曹军的主力展开决战，战斗时，对曹军智力低的武将施计以减少其兵力，曹操见势不妙，弃城逃往葫芦谷。刘备军从斜谷的洞窟里取了六甲天书，然后向祁山关走去，打败了荀或和庞德。刘备来到葫芦谷。孔明先卸下军师之职，手持六甲天书，待曹操发起火攻时，孔明用六甲天书，向天求雨，扑灭了大火，黔驴技穷的曹操孤注一掷，冲向刘备军，结果不敌身亡。刘备军回到鲁城。接到探报，曹操之子曹丕已率大军出渭水关，誓报父仇。与此同时，北方夷族趁隙进攻汉中，刘备派关兴去守汉中，让关羽的第三个儿子关索顶替关兴的位置。（注意他和关兴的武器不同）。刘备军从葫芦谷南下，直奔渭水关，途中杀了贾诩。在渭水关恢复兵力后（不要忘了在此作记录）（在此地也打听了有关茶的情报）。和曹军的精锐之师在五丈原对峙，突然曹军哗变，司马懿杀了曹丕。用落雷计攻击孔明，孔明幸遇黄石公。孔明为了得到黄石公的教诲，从天水取来茶，从高老庄取来名水，到鲁城取回茶器，向黄石公献上了一壶茶。黄石公教授孔明破落雷计之法。于是，孔明在五丈原诈死诱敌，破了司马懿的落雷之计。烧得司马懿落荒而逃。刘备军在五丈原休兵整顿，得到了九转丹药。孔明率军前往长安，但走入了司懿设下的石兵八阵，左绕右绕，不能出去，幸遇赤松子（献上九转丹）指点，才走出了石阵，打败了张辽，越过铁门峡要塞，直驱长安码头，再次打败了善使暗计和寂静阵的张辽和陈群。紧接着，刘备军坐船到达洛阳，先到胡班父亲的茅庐里休整，然后南下进攻东岭关，打败了董衡，挺进洛阳，和司马懿展开了最后的决战。逐鹿中原，鹿死谁手，全天下人正拭目以待！



＊训（训练所）

花钱在此训练，可提高队伍的水平，但不能得到经验值。不同的训练所提高水平的上限不同，当然花费也不一样。

＊编（编制所）

可以把武将从队伍中调出和加入。当刘备军满7人时，新加入的武将会自动送到编制所里，在编制所里有能力（查看编制所各武将的资料）。加入和取出三种操作。值得一提的是，在编制所取出武将时，最好先到衙门的物品保管窗口寄存该武将的装备、物品。这样，就可以随时取出使用。新加入武将后，必须用“武将”指令，确认是否装备好了武器。

Ⅶ武器和防具

一．武器

武器装备的基本原则就是武力高的武将要装备强力的武器。

＊剑

防身用的武器，比徒手攻击

有效得多。在古代中国，剑常被用作权力的象征。能装备剑的武将多是象刘备，诸葛亮，马良，马谡，关兴，庞统，姜维，伊籍和陈登等军师型的人。

*枪

能有效打垮敌人。使枪的大多是象张飞，张苞，赵云，马起，马岱，颜良和文丑等这样的猛将。

*刀

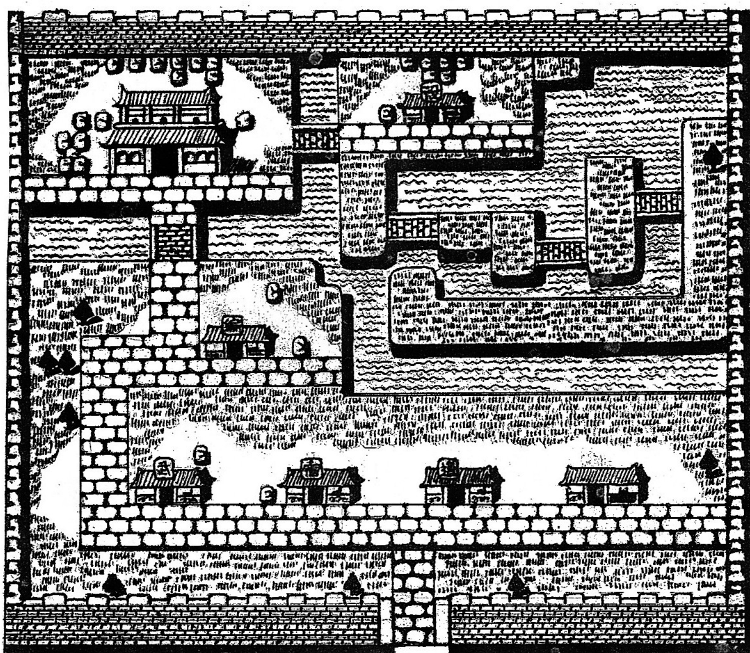
使刀最有名的要数关羽了。他的儿子关兴和关索也都是使刀的能手。

*斧

用力将敌劈成两半，给人以野蛮的感觉。刘备军中只有周仓，魏延和廖化等三人使用。

*弓

弓和其他武器不同的最大特征是一次能攻击两次。在刘备军中，只有黄 忠能装备。



二. 防具

防具和武器不同，并没有武将专用的限制，士兵少的武将以及当前卫的武将要优先装备强力的防具。

*铠甲

武将的身体再强壮，若只穿普通的衣服也会负伤。如果全身用甲胄保护起来，就能安心作战。

*盾牌

和别的防具相比较，盾的价值稍高一些，无论如何都买下来。

*头盔

保护头部的重要防具。在店里能买的只有4种。这或许少了点，但为了有备无患，也要买下来。

Ⅷ道具选用

一. 道具选用

游戏中，要充分利道具，打倒强大的敌人。道具共有丹药，兵法书，特殊道具和其他道具。

*丹药

恢复体力或SP，能使受伤武将重新站起来。大部分的丹药在道具店可以买到，宝箱中也有，主要丹药有：赤心丹，铜仙丹，金仙丹，招魂丹，会心丹，知复丹，野营道具，银仙石，金仙石，会心石等。其中会心丹能使武将猛然一击，最后三种丹药可使用几次。

*兵法书

军师不在时，只要使用此书，就能使用各种策略而不消费SP，并且与地点无关。火神书能使火神计；水龙书能使水龙计；激石书能使激石计；兵法书能使用任何策略。

*特殊的道具

能提高特定的能力或移动速度的工具。有的在道具店可买到，但多半藏在宝箱中，这是非得到不可的东西。

护身烟幕：使用后不会遇到敌人，但经过64步后无效。

白马：使灵活度提高10倍。一个人最多可装备6匹白马，那么其灵活度可提高60倍。其实，只需3匹白马作战就很有利了。

赤兔马：使移动速度提2倍。在游戏中有一个超级秘诀能够在从装备中拿掉赤兔马后，移动速度还是那么快。其法是将刘备夫人或关平的赤兔马给某武将装备后，在装备状态下，把赤兔马寄存到衙门的寄存窗口，则装备赤兔马时的移动速度依然存在。

孟德新书：曹操对兵法书所作的注解，能使智力提高20。

项羽的护手：项羽作战时用过的护手，能使攻击力提高20。

速攻鞋：能使灵活度上升20。

连弩：这是孔明发明的武器，在战斗中能攻击所有敌人。



＊其他道具

在旅程进行中，这些道具扮演重要角色。它从前或是由别人给与，或藏在地下道或洞窟等，这些道具有地图，给袁绍的信，给胡班的信、秘法书、老树枝、硝石、火药、百万支箭、兵符、锦囊、养由弓、酒、介绍信、蜀国地图、血书、青铜钥匙、火药壶、吉平的介绍信、渡航书、六甲天书、茶、水壶、茶器和九转丹等。

二．有关道具的秘诀

在使用道具时，应注意：

①每个武将最多可拥有6个道具。

②武力高的武将，要让他拿会心丹或项羽的护手，以提高攻击力。

③其他武将，如果智力特别高，又适合当后卫，可让他拥有恢复兵力的道具。

④在战斗时，被指定使用的道具，要让灵活度高的武将持有。

⑤有一个超级秘技可使谜一样的武将加入阵容。玩法是先把64个道具存在寄存处，直到不能再寄存为止。这时，队伍中的任何人都可去拿最后存放的第64个道具。那么原来在的伙伴有几个人会消失。可是SP为0的谜一般的武将即已加入阵容。这个武将用“招魂丹”使其复活的话，叫“刘刘”的HP或能力都特别强的武将就诞生了。并且，在这谜一般的武将加入队伍后，再将第64个道上，让适当的人去接受的话，也再度会变成谜一般的武将。

⑥丢掉的道具可以再捡回来。其法是：在丢掉道具的地方，让队伍前面的人物移到丢掉的地方去检查即可。但在捡回之前如按复位键，道具就会消失。

⑦发现能回复SP的叫“天地麻薯”的道具。这个道具在第4幕的江夏城的玉座的左边，去检查即可发现。使用这个道具后，SP可以完全恢复。而且每次用后也都可以再拿。所以，非常宝贵。这样，就可以大胆的施展策略。

大江东去　浪淘尽　千古风流人物
故垒西边　人道是　三国周郎赤壁
乱石穿空　惊涛拍岸　卷起千堆雪
江山如画　一时多少豪杰

遥想公谨当年　小乔初嫁了
雄姿英发　羽扇纶巾
谈笑间　樯橹灰飞烟灭
故国神游　多情应笑我　早生华发
人生如梦　一樽还酹江月

苏轼　念奴娇·赤壁怀古



● 边晓春

《三国》游戏节目纵横谈

（上）

在中国漫长的历史年代中，知名度最高的当属三国时期了。历史文学名著《三国演义》使得三国时期的主要人物家喻户晓、重要历史事件老少皆知，著名战例也成为历代军人的必修课。可以说，《三国》已经成为中国文化的重要组成部分，在海内外形成了广泛而深远的影响。

从1988年起，日本和台湾的游戏软件厂商陆续推出多种版本的《三国》题材的游戏节目，有些已传入中国，本文将逐一介绍这些节目的玩法、特点，并给出粗浅评价，以飨读者，以期引玉。

一.《三国》游戏节目的现状与分类

笔者见过的《三国》游戏节目大致有以下这些：

《吞食天地　诸葛孔明传》，日文，RPG型，8位任天堂游戏机

《三国》中文，动作类型，大型游戏机

《三国志》日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《中原霸者　三国志二代》，日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《三国志列传　乱世群英》，中文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志三代》光荣日文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志》，英文，仿真类型，个人计算机

《三国演义》，中文，仿真类型，个人计算机

《三国志三代》，日文，仿真类型，个人计算机

《天舞三国志三代》，日文，仿真类型，16位超级任天堂游戏机

《横山光辉　三国志》，日文pc－engine

《英雄三国志》，日文，仿真　超级任天堂

以上节目，除《三国演义》是台湾公司产品外，均系日本公司产品。

可以看出，《三国》游戏节目已经覆盖了各种主要游戏机型、游戏类型和语言文种，成为历史类仿真游戏的主要题材，且已经拥有众多游戏者并开拓出巨大的市场。

下面着重介绍《三国》节目的分类。

1. 仿真类

《三国》题材的仿真类节目给游戏者构造了一个三国时期的历史环境，请游戏者扮演其中的主要历史人物如刘备、曹操等。游戏开始的条件与选定的历史时期的真实条件大致吻合。游戏者的目的是统一全国。

在游戏过程中，游戏者可以广揽贤才、治理内政、开展外交、扩充军备、攻城掠地，在复杂的环境中施展自己安邦理国的政治才能、战略谋划和战役指挥的军事才能，并从中得到胜利的愉悦和重塑历史的自我满足。

首先，游戏者应当清楚地了解主角所处的环境。通常可以从以下几方面观察：

＊**地图**　游戏者可以看到主角及其对手的势力范围、地理环境、交通概况，还可以察看局部州郡的具体情况。

＊**人物**　每种游戏都有数百个人物。游戏者可以看到每个人物的头像及姓名、年龄、职务等基本状况，还可通过游戏给出的参数了解人物的特点，如体力、战力、智力、魅力忠诚度，等等。

＊**国力**　各游戏都是设国和郡二级行政单位，君主统治国家，郡守管理郡城。每座郡城都由一些参数表示其经济实力，如人口、钱粮、土地、治水、商业、民众信任度，等等；另有一些参数表示其军事实力，如屯兵数量、文武官员人数、在野人才人数、兵士武装程度、训练程度，等等。

然后，游戏者可以选择主角所做的事情。

＊**治理内政**　如开垦土地、治理洪水、封赏人才、调配钱粮，等等。

＊**部署兵力**　如配备武器、训练兵士、调整兵力、调动军队，等等。

＊**攻击敌国**　此时通常转入战争画面。游戏者可以移动部队、进行攻击、实施计策、撤退，等等。攻击可以有多种手段，如强攻、快攻、武将单挑；使计也有多种，如火攻、水淹、招降、陷井，等等。

＊**招揽人才**　包括在本国找寻人才，在别国招揽人才。

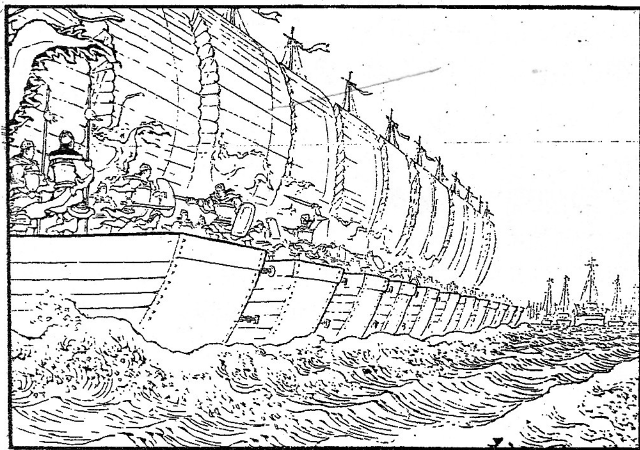
推进游戏进程的时间单位通常是月，每月仅能做有限几件事。但在战争画面中，是以天为单位推进时间，每位将领每天只能做一件事。

2. RPG类

RPG（Role Playing Game）直译为角色扮演游戏，是电子游戏中的一种重要形式。在这类游戏中，整部游戏就象是一个长长的、充满历险色彩的故事。主人公循着故事线索闯过一道道难关，自己的能力不断增长，直至最终战胜强大的敌人。RPG基本上是智力类游戏，主要不是靠娴熟的动作取胜。

《三国》题材的RPG游戏目前只见到《吞食天地》一部。

二.《吞食天地》



这部游戏的主人公是刘备。从刘备讨伐袁术开始，到最后由诸葛亮统领五虎将打败曹操、司马懿而结束。在刘备收取西川之前，故事脉络大体上符合《三国演义》原著。整部游戏紧张、曲折、扣人心弦。

游戏者扮演的主角始终是刘备军，但其组成是有变化的。出征的将领最多七位，真正出阵的将领只能是其中的前五位，游戏者可以选择出征人选并决定排列顺序。开始时刘备军只有刘、关、张，很快就被曹军打散。关羽过五关之后刘备军重新集合时加入了赵云、周仓和关平。在荆州，刘备请到了诸葛亮，联合孙权在赤壁烧退了曹操的百万大军。诸葛亮统领关、张、赵平定了荆州各郡，收纳了黄忠、魏延及马良马谡兄弟，并请来了庞统。庞统率领张飞、黄忠、魏延等人出征西川，打败并收留了马超兄弟，但在落凤坡死于张任的流矢。诸葛亮入川，率领著名的五虎将平定了西川，然后挥师北上，先与曹操决战于长安，后与司马懿决战于洛阳，最终完成了统一中国之大业。

整部游戏共有200多个人物，并设有若干参数表示人物的能力，数值越高能力越强。如：武力，表示战斗能力；智力，决定能否用计，数值高者成功的机会大；速度快，决定在战斗中能否先出手，其大小取决于所装备的马匹；攻击力，与武力、兵力一起决定战斗中的攻击效果，其大小取决于所装备的武器；防御力，与武力一起决定战斗中的防御效果，其大小取决于所装备的防具。游戏设有“水平”值，其大小为1至50。水平越高，将领带兵能力越强，会使的计策越多。在战斗中，将领的兵力会受到损失，兵力减为零时将领即被打倒。恢复兵力的主要手段是在旅店中休息或用宝物，使被打倒的将领苏醒则只能靠使用还魂丹。

像所有的RPG游戏一样，《吞食天地》也设有很多宝物。例如，恢复兵力用的赤心丹、金仙丹，多达数十种的兵刃、甲胄、马匹，制造火药的硝石，唤来东风的魔法书，甚至还包括关键人物索要的茶叶茶具，等等。兵器可在城市中的武器店里买到，常用宝物可在宝物店中买到，特殊宝物必须到指定地点寻找，还有些秘密地点藏有宝物。搜索并在必要时使用适当的宝物是游戏者的重要活动。

游戏设有30座城市及若干关隘、洞穴。主角的活动通常是从某城市出发，完成一个确定的任务后回城或到达下一城市。例如，在游戏开始时，刘备军是从徐州城出发打败袁术。但游戏者可以先到城北的山洞里寻宝，回城休息后再出城打倒袁术部将纪灵，再回城休息以恢复兵力，最后到城西的山洞里与袁术交战。在城市和村落里，刘备军可从居民口中得到重要情报或行动方向提示。洞穴是迷宫结构，其中总是藏有重要的特殊宝物。

《吞食天地》也有一些缺陷，如：人物形象未必能被中国人接受，战斗画面过于简单，用宝物及休息恢复兵力显得有些牵强，等等。究其原因，有些是RPG形式固有的缺陷，有些可能源于中日两国文化上的差异。希望不久能见到中国人制作的三国题材的RPG节目。

《吞食天地》是一部典型的RPG游戏。

浅谈 RPG

RPG 是 Role playing Game 的缩写；直译可以译成“角色扮演类游戏”，但比较拗口，习惯上就写 RPG。RPG 一般容量都比较大，大都在 2M 到 10M之间，一个游戏需要玩一个月才能打通，所以RPG一般都装有电池，以便随时储存，下次可以继续玩。RPG大概可以做如下定义：RPG就是游戏者扮演游戏中某个角色的一种游戏。

在已有的游戏中，仿真游戏和RPG相似，它们都是扮演角色的游戏，但是在RPG中，可以用全部演员来扮演主角一级的角色，而没有扮演配角和对手的必要。

另外RPG敌人的数量即是随机又是无限的，而仿真类中敌人数量是固定的，有限的，不会无穷无尽。

RPG 最初是 1974 年由美国 TSR 公司出售的Dungons and dragon （城堡与龙）这种游戏在70年代后期，在美国象社会问题那样广泛流行起来。电子计算机的设计者们注意到这种情况，便把RPG制作成能在计算机上运行的软件系统。

无论什么样的 RPG 都必须有行动处理系统，行动处理系统就是将①和②多次反复的 系统 。

①输入角色的行动

②输出①行动的结果

在行动处理系统之上再加上三个要素，就可以构成一个RPG游戏。所谓三个要素是：

A. 有魅力角色的设定

B. 适当的行动目标

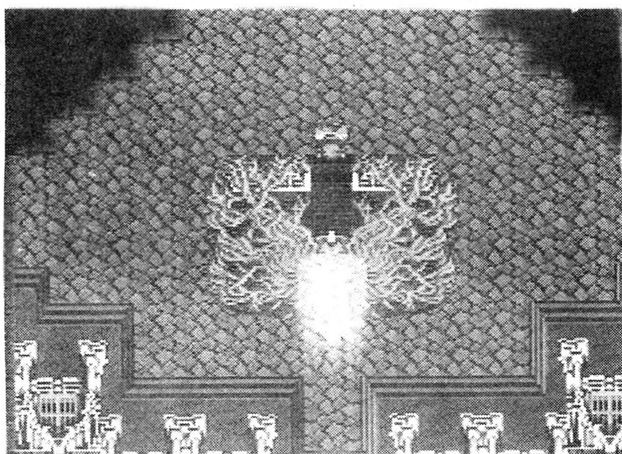
C. 阻碍为达到目标而设定的适当的障碍

所谓有魅力的角色的设定是指对游戏者有吸引力的角色和这个角色生活的背景世界。

比如说，象一些勇敢无畏的年轻人或偶然被卷入某一重大事件的旅游者，一些冒险小说的主人公很适于RPG。

行动目标是救出被囚禁的贵族小姐，打败可恶的统治者之类的事情，也就是我们通常所说的“英雄救美人”。

第三个要素是适当的障碍。由于障碍的存在，使游戏变得加有趣。障碍的难易程度是很微妙的，过于容易，游戏者会觉得很乏味和无聊。而过难的话，游戏打不通，最终使游戏者因挫折而失去兴趣。并且，不管什么障碍，最终都应该能克服，这样游戏结束时，游戏者会得到最大的成就感。



“最终幻想”港台译成“太空战士”。闯关族总喜欢把它和“勇者斗恶龙”相比，但最终都说：“差不多！”

以上的构成是 RPG 的标准样式。近年来也出现了以悲剧为题材的 RPG。在悲剧 RPG 中角色会遭到许多不能逾越的障碍，并且导致无法逃脱的命运，最后和最大的障碍一起迎来游戏的终结，使游戏者体验到命运的无奈和失败的悲哀。从某种意义上讲，是更高层次上对人生的理解。

在RPG中，角色和它的行动被规格化，角色的能力表现在单纯化的几种数值上，各种数值分别与体力、脑力、反应力等几种能力相对应。角色可以采取行动的种类不是没有限制的，一般在20种左右。

作为RPG构成要素的，还有经济活动，几乎所有的游戏中都有自由经济概念，可以用钱在店里买东西，当然某些游戏中，商店里也有不卖的东西。

RPG 吸引人的一大要素是成长乐趣，为了克服不断加大难度的障碍，RPG 采用了经验规则。经验规则是对角色的评价，并给予与评价相适应的分数。若达到由这些分数合计所决定的水平，角色的级别也就提高了。级别的提高用能力数值的上升，行动基本成功率的上升及其他思想来表示。级别提高了，战斗力会更强大，通过障碍变得可能。

为了使经验原则更为生动，许多RPG的时间跨度达十年，十几年。游戏者长时间的游戏，多年和角色交往，感受到角色成长的乐趣，必然会对角色产生喜爱。游戏者若体会到对角色的亲密感，RPG 可以说成功了一半。

● 文 心



SNK公司在电玩界不是什么重要角色，所制作的游戏也不多，且主要在该公司自己开发的游戏机NEO·GEO上编制，该机种虽然是目前16位游戏机中最好的，但因为较贵即使在国外也没有普及。该公司有时也制作一些其他机种能适用的游戏，《饿狼传说》就是其中之一。该节目在街机，NEO·GEO、超任及MD上都出现过，这里向大家介绍的是MD机上的《饿狼传说》。

提起CAPCOM所作的《STREET FIGHTER Ⅱ》（街霸二代），大家都知道它是一个对打节目，所以往往一见到对打节目就说成是“街霸”，其实象这类节目有很多，也不是一家公司出的，所以并不能都说成“街霸”，《饿狼传说》也是一个的对打节目。它讲的是三名主人公，要参加世界第一比武大会的故事，大会没有格斗规则，只有打败众名格斗家，才能获得胜利。

菜单介绍：

在标题画面中有三个选项：

1P GAME STRAT：单人游戏、选择此项是按剧情发展进行格斗，在三名主人公中挑选一名。

VS GAME STRAT：对战游戏、选择此项则出现三个子选项：1P VS 2P 为两名游戏者对战；1P VS COM为人机对抗；COM VS COM为游戏机自动演示对战过程。



选择游戏方式

OPTIONS：功能设定，内设多种功能 LEVEL 为水平设定，可选 EASY（容易），NORMAL（普通）HARD（困难）三种水平。



设定好游戏的难度

CONTINOE 为续关次数，最多可调至9次。

TIME LIMIT为时间限制，最长为90秒。

BGM 为背景音乐，ON 是打开，OFF是关闭。

CONTROL 为控制设定，PUNCH是拳打，KICK 是脚踢，THROW 是摔技，SPECIAL 是必杀技，POINT 是获胜所需的点数，EXIT退出。

TEST 为音乐测试，有 SOUND 背景音乐，S. E 为音效，VOICE 为模拟人声，EXIT退出。

EXIT退出并返回主菜单。

要熟练掌握各种技能

对打节目的魅力在于其中人物变化多端的攻击手段，《饿狼传说》中除了拳打和脚踢等基本招法，还有许多非常漂亮的必杀技，使其具有相当的魅力。在残酷的格斗中，如果只使用一般招术的话，便很难获胜，所以一定要熟练掌握各种技能。

拳打：是基本的攻击法，在战斗中威力不大。

脚踢：是攻击的主体，招法变化很多。

扔招：是很有效的攻击方法，威力也很大。

防御：很重要的技能，分为对上身攻击防御（按后键）和对下身攻击防御（按后下键），可使身体免受伤害，但某些必杀技既使防御了也会受一点伤害的。

前后位：在这个游戏中，作了一个特殊的效果，即两名格斗家有时会不在一个平面内，分别在前位和后位上，这样互相攻击不到，如果攻击会从自己的位置跳向对方，但一般后起跳占便宜，在游戏中也可以控制格斗家跳到不同的层面上。

剧情介绍：

单人游戏时如果你选择了一名主角你就会在六个赛场内进行比赛，它们分别是：PAO PAO CAFE, THE WEST SOBWAY, HOWARD ARENA, SOUND BEACH, DREAM AMUSENT-PARK, GEESE BUILDING，其中



选择你所喜爱的主角

选择一个赛场，战斗吧！





你终于获得了胜利

前四个赛场你可以任选一个进行比赛。在打败这四个赛场中的格斗家，并击败另外两名主角之后，你再把DREAM AMUSENTPARK的格



哥斯的手下人把冠军绑走

斗家击败，你就是世界第一了，但你会被幕后的大坏蛋绑走与你进行决一死战，打死他之后，世界便会脱离恐怖集团的控制。

人物介绍及必杀技：

（出招方向均以主人公在左边为准）

特利·波卡德：发誓为父报仇的战士。

他是10年前，被企图要统治世界的哥斯. 哈瓦德杀害的杰普. 波卡德的儿子，以父亲亲传的街头打架

中的绝招为武器，为打败天敌哥斯而来战斗的。

流氓神拳：↓↙←+拳

出招简单也很有威力，并且可以击败空中飞来的敌人，所以是很方便的必杀技

流氓倒连腿：↓↙←↖+腿

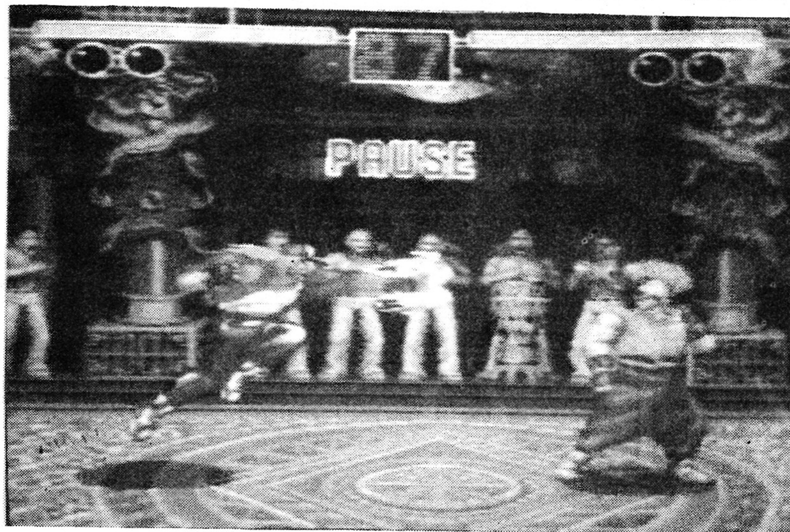
攻击距离很远，威力很大，如果离敌人太近会从他头上飞过去，趁这时候可从后面攻击他。

流氓背口袋：→+摔键

将敌人背出很远，威力很大。



流氓倒连腿：给敌人出其不意的打击



特利的绝招　流氓神拳



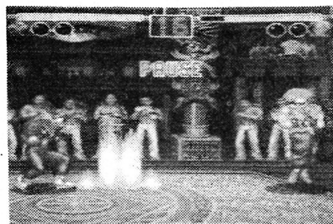
流氓背口袋：狠狠地把敌人扔出去

升龙弹：↙↗+腿

十分迅速地飞踢到敌人面前，威力很大，但不易使用。

流氓神火：←↙↓↘→+拳

对付没有此类手段的敌人和习惯于近身肉搏的敌人很有效，但出招时间较长，敌人靠得近时容易被攻击，有一定距离限制。

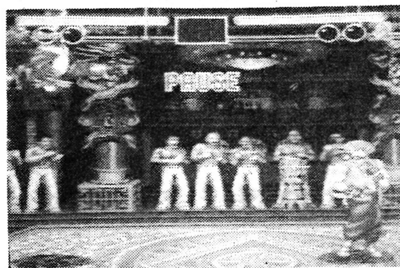


敌人较远时，易于出此招

龙旋上升拳：↑↓+拳

是对空的防卫技术，但不好掌握出招时间，实战中基本不用。

此时用这招等于白搭

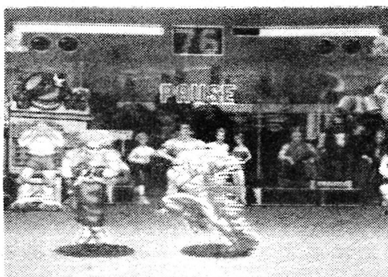


安德·波卡德：研究骨法的天才格斗家

他是特利·波卡德的弟弟，跟哥哥一样为了打败天敌哥斯而战斗。他的另一目的是打败他一次也没胜过的哥哥。为了弥补身材矮小的弱点，到日本去研究骨法。

斩影拳：←↙↓↘→+拳

是速度非常快的必杀技，一瞬间便可攻击到敌人，使敌人挫手不及，非常好用。



猛冲到敌人面前

空破弹：↓↘→↗+拳

对空防御的绝招，双臂转起来，攻击范围很大，但距离较近。



不要等敌人防御

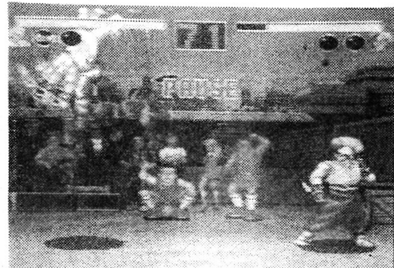
飞翔拳：↓↙←+拳

从掌中发出真气的招法，对距离远和正在飞过来的敌人十分有效，但距离有限。



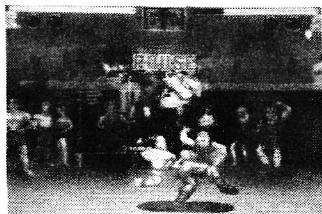
▲此招可以把敌人逼住

▼空破弹：十分漂亮的招术



侧摔：→＋摔键

对于攻击力超群的安德来说侧摔的攻击力是最强的。

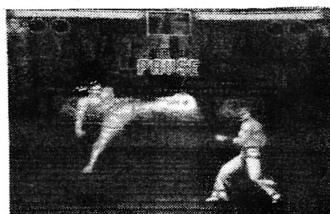

侧摔的攻击力很大

东丈：梦想成为天下第一泰拳师。

在日本学习了泰拳的东丈，到泰拳的发源地泰国，成为历史上最年轻的泰拳王，他并不满足，便来到比武大会上。

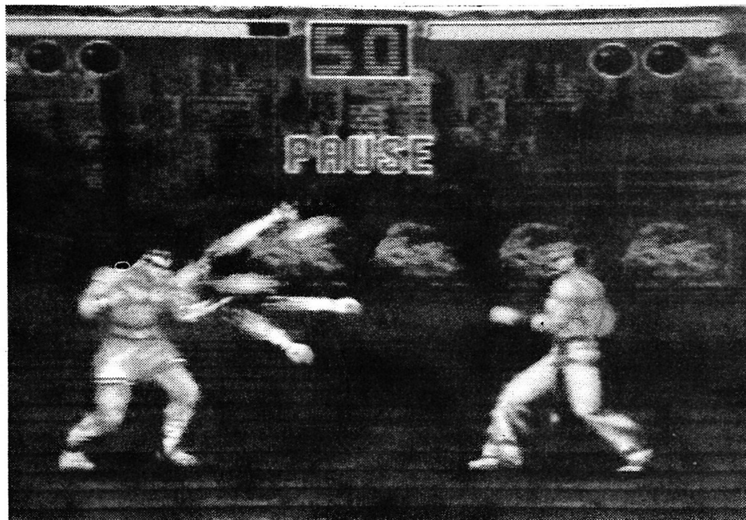
电光腿：↙↗＋腿

出招迅速且距离远，但对蹲着的敌人没有效果，最好是等敌人跳起来时出此招。


别对蹲着的敌人使用

千手百裂拳：连按拳

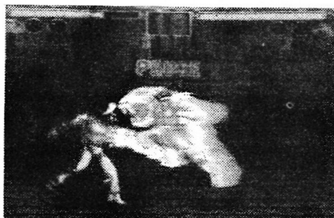
对付飞过来，跑过来的敌人非常有效但易受气功等攻击，可把敌人逼至死角。



风雨不透的千手百裂拳

猛虎铁膝盖：↓↘→＋腿

威力大且攻击距离远，但速度并不十分迅速，对空中防御较弱。


相当漂亮的必杀技

旋风掌：←↙↓↘→＋拳

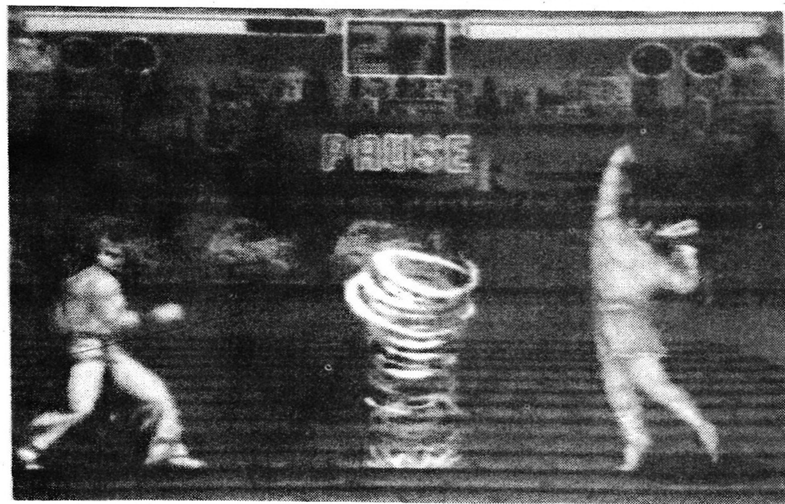
出招时的一瞬间是无敌的，但出招时间较长，攻击距离有限。

米切尔 · 马科斯：寻找真功夫的男子。

曾经追求世界拳击一级冠军，但现在投身于这种无规则的战斗中，跟拳击师一样只用拳来战斗。

爆烈旋风拳：←↙↓↘→＋拳

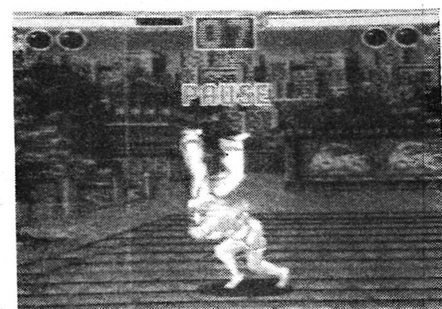
与东丈的旋风拳一样，但出招间隙短，并且没有距离限制，对离多远的敌人均可打到。连续发招，使敌人感到吃力。



大喊一声　拳出如风　这就是旋风拳

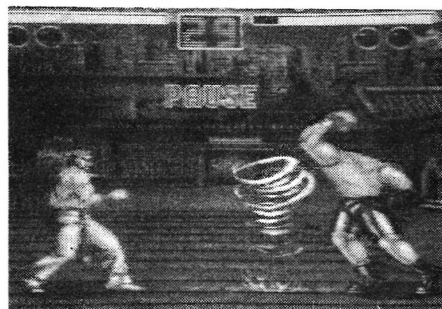
背挎：→＋摔

揪住敌人来一个背挎，给敌人一个很重的打击，威力很大。



▲背挎：瞧准时机

▼爆烈旋风拳威力无比



爆烈猛进：连续按→

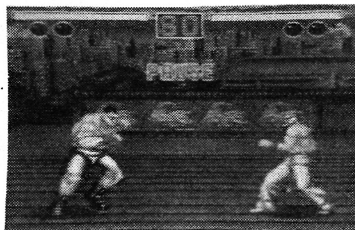
速度非常快地向敌人靠近，给予敌人挫手不及，但没有配合出招，易受攻击，实战时不常用。



迅速靠近敌人并且发招

爆烈前冲拳：←→＋拳

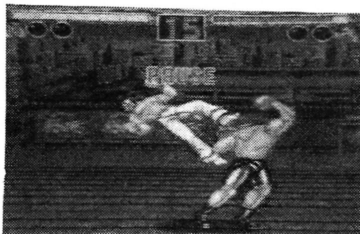
大跨步向前猛冲，并且出一直拳，迅速而有力，对于跳跃起来敌人十分有效。



配合爆烈旋风拳这招是无敌的

爆烈大勾拳：→＋摔

突然一个大勾拳，给敌人一个猛烈的打击，把敌人勾飞到身后。



爆烈大勾拳只有贴近才能使用

理查德·梅耶：夸耀卡坡拉的战士

“卡坡拉”是只用脚战斗的特异的格斗技。为了普及“卡坡拉”来到了最高赛场，这变化莫测的足技在全角色中具有破坏力。

龙旋飞腿：↓↑＋腿　在PAO PAO CAFE赛场中是悬吊在天花板上旋转踢并能向前后移动，而在其他赛场中会一直升到天上再落下来。

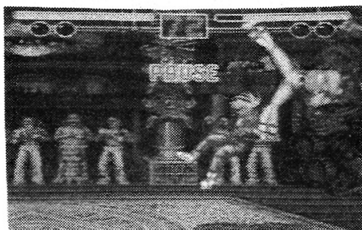
倒立旋风腿：↓↙←＋腿

用手撑地旋转腿，而且可以向前后移动，但速度较慢，易受攻击。



对付个头大的敌人很有效

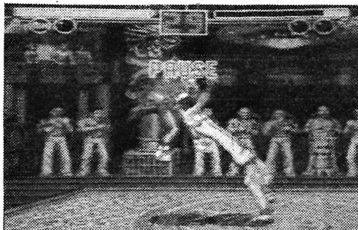
凌空飞剪腿：←↙↓↘→＋腿　分开双腿，迅速飞向敌人，对付空中飞来的敌人十分有效。



此招落地时易受攻击

蹬天神腿：按拳键

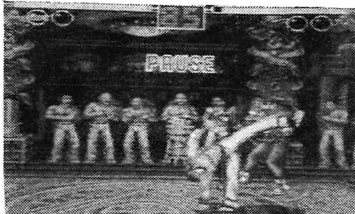
原地前手翻，双腿朝天猛蹬，对付空中来的敌人很有效，但威力不大。



对付站在地上的敌人也很有效

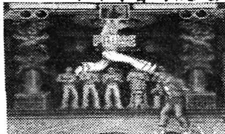
挑飞：→＋摔

用腿把敌人挑飞，在肉搏战中很好使，而且威力很大。



▲只有靠近这招才有效

▼龙旋风腿：对付蹲着的敌人无效

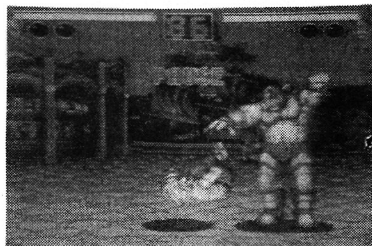


达克·金：会钻空子的街头战士

看着不太象格斗家，实际上是崩克首领，在街道战中被特利打败以来，一直苦练格斗术，为打败特利而来。

爆烈滚翻：←→＋拳

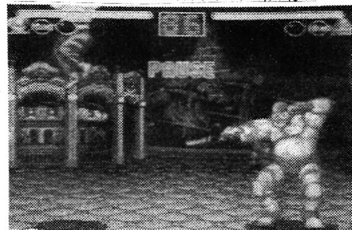
全身团成一团向前猛冲，不论对手是否防御，击中后会弹开一定距离不会受到攻击。



这招容易受到飞翔拳一类的攻击

钻天猴：↓↑＋拳

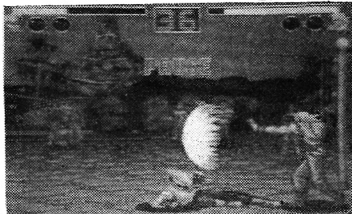
身体飞向天空，对付空中目标很有效，也是躲避旋风拳一类招术的好办法，但在实战中不常用。



对远处的敌人无效

铲地腿：↓＋腿

对近距离的敌人给予打击令他不易防守，而且可以躲过飞翔拳的攻击，连续用不给对手喘息。



躲过飞翔拳打击敌人

背摔：→＋摔

不论多强大的敌人，用背摔能使其受到很大的打击。

抓住敌人向后摔去



唐福月：探索太极奥秘的老武道家。

传授波卡德兄弟父亲杰普太极拳的老武道家，听到心爱的弟子被暗杀的消息，为复仇而参加大会，他掌握太极拳的奥秘，威力在身体发生巨大变化时可以成倍增加。

抱头推山：↓↙←＋拳

发出太极气功，威力很大但距离很短，容易受到反击。



身体变化前所使用的招术

太极飞腿：→↘↓↙←＋腿

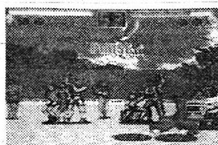
对付空中敌人十分有效，攻击距离长，但落地后易受攻击。



出招时间较长，易被敌人防住

太极卧摔：→＋摔

太极方法抓住敌人后摔出去，威力不太大，但肉搏战中有效。



是否有四两拨千斤之力

变身攻击：在失一定的血时，因为愤怒而把身体变得巨大，衣服也破了，威力同时增加一倍。



变身时易被敌人用摔技摔出

旋风拳：←↙↓↘→＋拳

双拳张开向前旋转飞去，攻击力相当厉害，但移动速度慢，易被对手蹲下躲过。



波动旋风腿：←↙↓↘→＋腿

双腿旋转发出气功球，发招很快，连续使用效果非常好。



可以同时向两边发出气功球

太极摔技：→＋摔

威力巨大，使敌人受到严厉的攻击，但不易抓到对手。



不觉得他象龟仙人吗？

瑞顿：憎恨友情和正义的反派人物。

他是夸耀绝对的攻击力和防卫力的，被哥斯雇佣。曾经是正派的摔跤选手，但后来知道自已的合伙人在比赛中作假（那种比赛双方预先商量好谁输谁赢的比赛），变成了憎恨友情和正义的反派人物。

毒雾攻击：←↙↓↘→＋拳

从口中喷出毒雾的攻击，但对于蹲着的敌人无效，攻击时间较长但距离近。



对于远处的敌人无效

野牛攻击：↓↘→＋拳　双拳成牛角状非常迅速地飞向敌人对付空中飞来的敌人十分有效。

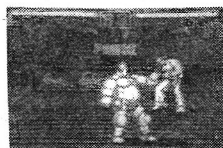
敌人既使站着防御也要受到不少损害



绞首拳：←＋摔

把敌人揪起来，使其动弹不得，但必须靠近才行，凶恶至极。

真是力大无比



抱摔：→＋摔

靠近敌人时，突然抱住对手，狠狠地摔在地面上，威力很大。



把敌人摔成肉饼

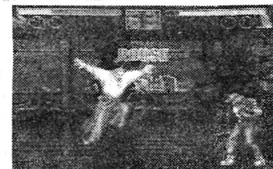
哥斯·哈瓦德：精通天下无敌的古武术——合气道的幕后操纵者。

是波卡德兄弟日夜寻找的仇人，是东丈要打败他而成为天下第一的敌人，COM操纵时行动迅速异常，“空摔”可以把任何方向来袭的敌人摔出去。

烈风拳：←↙↓↘→＋拳

连发时威力巨大无比，对手既使防御了也受很大伤害而且没有距离限制，速度非常快。

迅猛地扑向对手



首绞：↓↘→↗＋拳是对战游戏时使用的来代替COM操作时的“空摔”。

敌人蹲下就无效了



秘技介绍：

在标题画面时按住左键，再按START键，就可在对战游戏中选用哥斯·哈瓦德了。



苍狼与白鹿

元朝秘史

东欧国土：位于东洋及西洋文化的交汇点，形成独自的文化圈。武器体系亦采用两方文化的优点。

西欧国土：在十字军时代曾为了夺回耶路撒冷而进攻回教国土，但遭到激烈的抵抗。结果迫于要后退，无功而返。

回教国土：以可兰经教义为基础的文化，势力范围非常广大，起端自西南亚洲至北非。

亚洲次大陆国土：丝绸之路乃是东西商贸交易的交通中枢，非常繁盛。但没有称得上是强盛的国家。

日本国土：欧亚大陆最东面的岛国。虽与大陆有交流，但仍发展了日本独特的文化，曾经两度受到元朝的侵略。

中国国土：自古以来经常被北方异族侵略，因此修建了万里长城，减轻受外族入侵的威胁。

蒙古国土：在广大的蒙古草原上活动的游牧民族，借着东西方贸易的发达，渐渐富庶起来。

这是一部以模拟古代帝国之间相互争战的仿真游戏，制作人员以成吉思汗为游戏的主题，只因他的一生充满传奇性，他所创下的丰功伟绩，可说是震古烁今，为后世人津津乐道。国土与气侯不同，也为游戏提供更多可玩性素材。同时，奥洛度亦是一处甚为有趣的地方。

历史上最大的帝国，空前绝后的元朝版图！

成吉思汗出生时的蒙古，有大大小小不同的部族，各自为政，像一盘散沙。当成吉思汗取得各部族的实权时，就将蒙古这个散播在草原上的民族统一起来，这个丰功伟绩为他带来大汗的称号，成为历史上大名鼎鼎的成吉思汗。凭着他和后继者的努力，元朝势力范围极其广大，横跨整上欧亚大陆，东面远至朝鲜半岛，西面更远及欧洲。

游戏分为三个不同的时期。

1、蒙古高原的统一

1184 年，蒙古高原四分五裂，有为数相当多的部族。此时，蒙古还没有一国的体制，成吉思汗采取的策略是尽量避免战斗，主要进行谈判，最终能完成统一大业。

2、成吉思汗的连番征战

1206年统一蒙古后，成吉思汗遂把眼光放远。要吞并其他国家。图谋称霸世界，他带领军队，沿着草原之路向着西方讨伐，征服了许多民族。

3、元朝的成立

1271 年，忽必烈建立的元朝由于领土过于广大不久分裂为三部分。元兵侵略日本亦发生在这时侯，在当时来说，日本只不过是一个微不足道的岛国。

元朝广大的国界中有着众多不同的文化！

统治横跨欧亚大陆的广大地域的元朝，有着东西方种种的民族，彼此文化不同，易生磨擦，因而有着隐忧，以致忽必裂时代，由于版图过大，结果分裂成几部分。

加强经济能力以提高战斗力。

内政：增加经济力量令国家富强起来。要分配人民致力生产可向贸易商人买卖食粮和特产，赚取更多的金钱以备购买武器之需。

外交：减少对峙的敌人以降低敌人的威胁。若四方受到敌人的包围，那便要运用外交策略，左右逢迎。跟对峙的敌人缔结同盟，务求减低敌人的威胁。

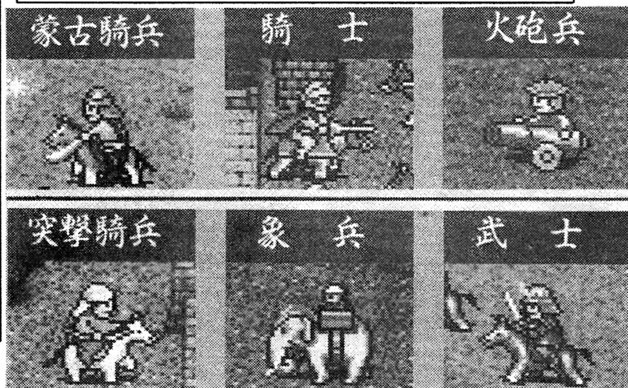
军事：过分增强军备只会加重负担。军费不用太多，能维持一定的军团便足够了。此外，远征之际，要准备组织费用和军队食粮。增加部队军力所需的费用也要计算在内。

前往奥洛度提出婚事

占领的国家假如有王族的话，王族的王子是可娶奥洛度里的公主为妃子的，只要提亲成功，就会获得许配。成亲一年后，便可生孩子了。假若生男，便成为继承人，若是生女，则到七岁就要去嫁人，这样借着姻亲之情，可加强各王族之间的关系。

自成一格的士兵

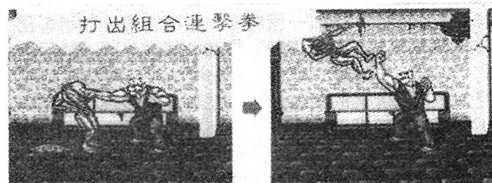
各文化圈有着自己独特的士兵，而最予人深刻印象的是印度的象兵，其他还有日本的武士，欧洲的骑士，蒙古的蒙古骑兵，中国的火炮及回教的突击骑兵。



这是一个如恐怖片一样的动作游戏，前两集都受到玩家欢迎，这一集与前两集相比有很大变化，主角RICK的动作，除了过去的拳击，踢腿之外，增加了扭打、摔角等技术，还可以使用各种新式武器，进一步加强了格斗本色，画面也增加了深度，可以上下左右移动。各版的构成像迷宫一样。

故事内容：

自从二代中RICK救出杰妮芙已五年了，RICK和杰妮芙结婚了，并生下一子叫迪比特，一家人过着幸福的生活。但有一天，杰妮芙和迪比特都被怪物捉去，“地狱阎王”又出现了，战斗吧！RICK。



看似简单的拳击，若连续打出，破坏力大增，变成upper cut

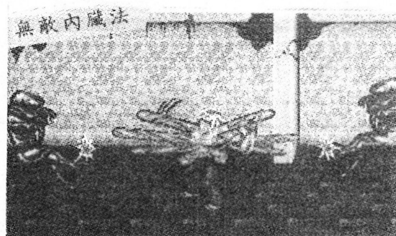


运用多姿多彩的攻击方法

由于攻击方法增加，与怪物的作战幅度亦扩展了。虽然仍以拳击为主，但连续攻击可有各种动作变化，打击力量也倍增，紧捉对手后攻击也是多种多样的。

RLCK凭着面具的力量变身

这一集特地做了变身攻击，只要取得落在各版中的超能石，就可在画面下方的POW中储存灵力，有了灵力，可随时变身，攻击力和防御力都会提高还有强力的变身攻击招法。灵力一但消失，RICK会恢复原样。



使自己的内脏硬化，并将其突出部分用以攻击，此时完全无敌

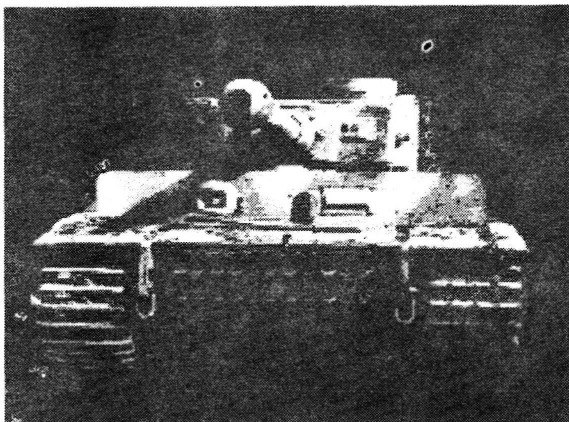
有用的武器仍健在

前集中，只能在特定版中使用武器，现分别在各版均设有两种武器，而且可以拿着走、使用多次。武器的威力很大，对过关大有帮助，掉在地上的武器，还会有拾宝猎人帮你捡回来。

清版的时间很重要

各版均设有清版时间，时间不同，故事的发展也会改变。例如在第一版，在预定时间内清版，可将杰妮芙平安救出，但假如超过限时，杰妮芙就会死掉……。另外，根据清版时间不同，还设有称为“X版”的BONUS版。

欧陆战线



这是仿真游戏的霸主光荣公司在93年初推出的一部指挥以战车为中心的装甲师团在欧洲战场（包括一部分非洲战场）作战的模拟游戏。玩者的作战目标是成为联合军或轴心军的军团长。游戏的最大特征是导入了军团、师团、连队及大队等军队的编制形式。

剧情形式与挑战形式

《欧陆战线》共有六版，分为两种形式。一种是剧情形式，此形式可在六版中任选一版来玩，也可以选择联合军或轴心军作为己方的军队。另一种是挑战形式，此形式是从第一版至第六版次序完成，而此种形式只能选轴心军作战。

版面介绍

在忠于史实的基础上，各版是根据实际日期来设定的。它们都是一些历史上有名的战役。

第一版　法国侵略战

1940年5月10日——1940年6月22日，德军和法军在悉顿、三碧市、尼特路等地展开激战。在兵力方面德军有利，适宜地展开闪电战吧！

第二版北非之战

1942年5月26日——1942年7月5日，杜布庐古，史地勒域国等地，德军及意大利军共同对付英军，双方为夺非洲殖民权而战。

第三版　告鲁斯装甲战

1943年7月5日——1993年9月5日，德军和苏军进行坦克战，地点在北鲁告勒特、奥波杨等地，这是历史上最大规模的装甲师团战役。

第四版诺曼底之战

1944年6月6日——1944年8月19日，联合军开始大举进攻，地点包括加思、柏由、山龙，告鲁斯等地。

第五版　百老支之战

1944年12月16日——1945年1月21日，在柏斯德尼展开激战，解放了巴黎的联合军向德国本土进攻，为了阻止这次进攻，德军开始作最后的反攻作战。

第六版　柏林攻守战

1945年4月16日——1945年5月16日，在德国境内法兰克布鲁特的一场战役，由于东部战线的崩溃，已决定了德国灭亡的命运，苏军直逼柏林。

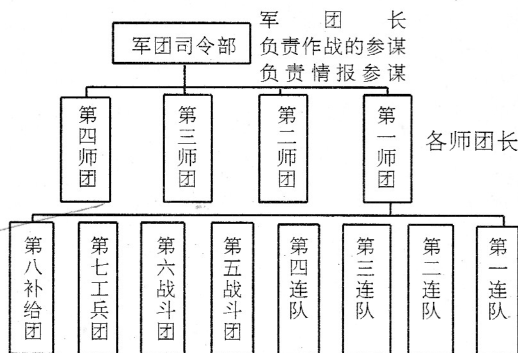
了解军团的编制

本游戏中，玩者是充当军团长的角色，所谓军团，就是师团战斗单位的集合，而师团是连队、战斗团的集合。

- 军团司令部（军团长、负责作战的参谋、负责情报参谋）
  - 第四师团、第三师团、第二师团、第一师团（各师团长）
    - 第八补给团、第七工兵团、第六战斗团、第五战斗团、第四连队、第三连队、第二连队、第一连队

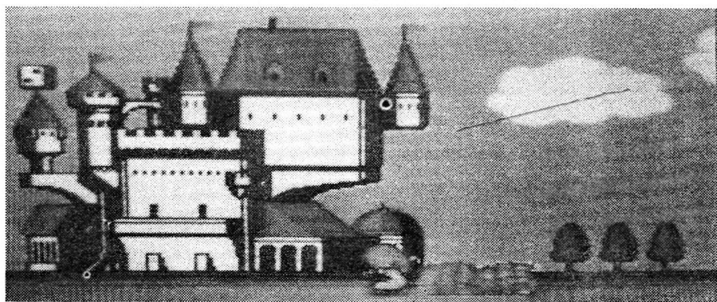
熟练运用军官是关键

本游戏的特征是重视人物多于重视兵器。双方军官总共有94名，可谓阵容强大。玩者指挥这些军官作战，军官就是你的部下，而且军官的能力值可以由你决定，你在每版中可选7人作为幕僚，如能尽量把部下的能力设定得越高，通往胜利的道路就越近。



陈　江

赌　神



《赌神》——赌中战神。《赌神》是个难得的摆脱了“常规”游戏单面强调战斗动画束缚的新型游戏。从整体上看，是一个以完整故事为主体的冒险型的角色扮演游戏（简称RPG游戏，这类游戏在计算机游戏中较常见）

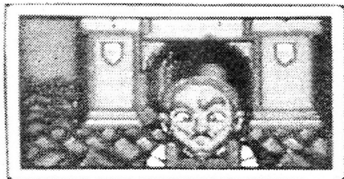
在这个游戏中，战斗并不象《街霸》那样血淋淋的格杀，但一样扣人心弦；进攻与冒险也不象《魂斗罗》那样横冲直撞，但这种步步为营的“天涯之旅”也一样艰苦，一样浪漫；也许比起《三国》来，“天算”较之“人算”相对多了一些，但综合的逻辑又远非“强手棋”这一类游戏所能比拟。

这并不是一个很长很长的故事，但是它发生在很远很远的地方……

那是在塞兰多，一个善良人的乐园，他们敢于战斗，但厌恶战争，他们擅长魔法，但那些魔法只用来保卫家园，用来惩罚那些为非作歹，不愿与和平共存的恶徒。

不杀生是他们行事的一贯准则，他们甚至善良地认为哪怕杀死罪大恶极屡教不改的恶魔也是一种罪过。他们没有想到，十足的坏蛋是不会考虑他们这一份善意的，这样做的结果只能是给顽冥不化的坏蛋一个卷土重来的机会。

幸而，天地间还有正义在。



通向神奇与惊险的小径，并不是每个人都能轻易过去的，你敢接受这一挑战吗？

塞兰多拥有四个勇士：梦想成为最强者的斗士法依塔，把生命当作一场冒险的小矮人特瓦夫，聪明伶俐的小精灵艾尔夫和念念不忘名利的野姑娘哈夫，虽然他们都不是土生土长的本地人，但在和蔼可亲而又见多识广的塞兰多国王麾下，早已和这里有了不解之缘。

这时，世上不安宁的因素渐渐露出端猊，大魔王哈德斯，就是那个号称冥王的哈德斯，给太一世界留下了

一道阴影。

如何?当然是出征,以暴制暴,在塞兰多国王的指挥下,铲除恶势力,纵横四海,以冒险夺回和平!

智勇双全的战士——法依塔 现代的忍者成长的强者 最终的胜者

STAGE1

塞兰多王国传来了妖影出现的消息……

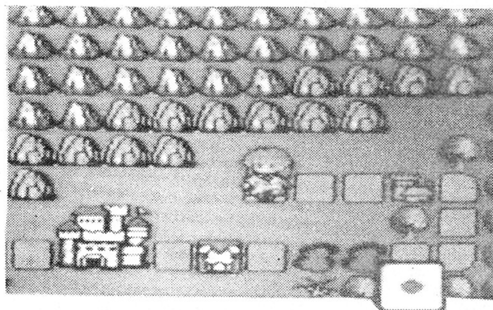
森林里住着大恶狗科普林,仅是哈德斯手下一介走狗,却气势汹汹,浑然不把四位勇士当一回事,一来是因为狗仗主势,二来确实纠集了一伙小妖精——



这里是塞兰多王国的门户,通向前5关的路途就在这里。卫兵将给你出发前的最后一个忠告

大红蚁,大黄蜂、野猪等,虽然只是一小撮乌合之众,却也颇有些本领,不可小窥。

虽说打败了一个小妖精并不废劲,但别忘了勇士们的目的并不在于这帮喽罗,而是把匪首——科普林



这里是小国卡萨兰多一隅,征程从这里起步,战斗风暴初次袭来

从塞兰多这片净土上驱除出去——"擒贼先擒王"!如若一味恋战,后果不容乐观。

初入征途的勇士们的最大弱点是经验不足,所以战斗力、体力、防守力、魔力都很少,恢复得也很慢,其次钱也不多,如果你到日用品店和军用品店逛一逛,你会发现,你买不了什么东西,我要叮嘱你的是:1.千万别瞎买,(各种日用店的物具的功用说明书上有)2."好钢用在刀刃上",军备用品最好配置在一个人身上(你即将派出的那个勇士)。

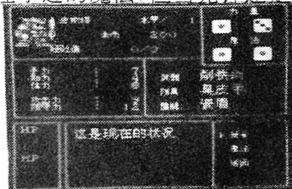
急于出征吗?仓促出发是不太明智的,如果你去见一下国王,他会告诉你一点东西,虽不多,但对游戏是大有帮助的,因为最有见识的毕竟还是塞兰多国王。

准备好了吗?那就出发吧。

看到了塞兰多了吧,这其实只是个很小的国家,而且按电子游戏常规,这里是比较容易通过的,要见到关底魔头科普林还不算太费劲,让我们来看看勇士们的表演吧。

现在他们的装备是最次等的,如果你买了好一点的装备,别忘了在看状况时,选择"装备"命令,用它取代现在的装备,否则,这个装备等于白买。

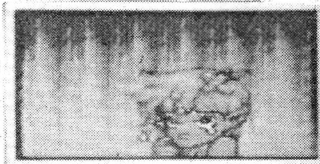
在装备都比较弱的情况下,就让臂力号称天下第一的特瓦夫出马吧,虽然他很难拥有魔力,也很难想起曾经学过的魔法,但当先锋还是很合适的。



一味地蛮打是要不得的,记得吗?打仗之前,你必须清楚自己的实力,以便选择适宜的战术

在地图上的无特殊标记格都会遇上敌人,所以一仗很快就会打响,打仗也是比较文雅的——以赌的形式:双方扔骰子,谁的点数大谁就打对方,攻击力的大小决定于两个骰点之差,确实,运气是很重要的,如果你打赢了几仗,随着水平级数提高你的掷点的上限可以提高,你赢的机会(数学上称此为几率)会大些,攻击力也强得多。另外,如果你派出的战将不是特瓦夫,你可以考虑是否有魔法可用(他们曾经都学过,但真正打仗时能否想得来,又是另一回事)。

途中,如体力消耗到0,就会死去,(如果你带了救命草的话,你还可以被救回塞兰多。让塞兰多国王用强力的咒语使你复生)。这并不会改动你积累的经验值和金钱数,除非你在到记录所登载记录之前就按RESET键或关机。所以,万不得已不要关机,而且关机之前一定要去记录所留下记录。



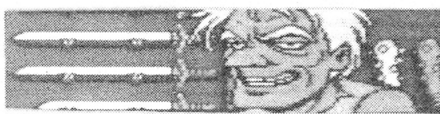
哈夫,快用救命草

这样玩的话,一回儿就可以见到科普林,当然,能否打败它更要看运气,不过,把希望全寄托在运气上也是件颇无聊的事情,因为有许多事情是必然的;装备越好,水平越高,你就越有战斗力,到了一定程度,小妖精拿你无可奈何,科普林见到你也是束手无策,而你打他们,却丝毫不费力气!

话是这么说,然而在第一关勇士们依然挣不了多



日用品店女老板彬彬有礼,店里的物品更是价廉物美



他是军备店的老板,嗯,服务态度不太好,生意也不会好吧!不过,为和平而战斗的勇士们是绝对离不开他的支持的,当然,条件是你有钱



这就是穿铠甲的大恶狗科普林,如果你的战斗力不十分强大,能否打败他就得看你的赌技和运气了

少钱，幸而，你在塞兰多还可以和国王一赌高下，运气（当然还有技术）好的话，也可以发一笔小财，不过进赌场是有些秘诀的……

打过了第一关，可以说入门了。

STAGE2

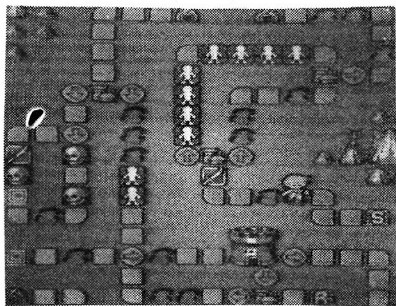
得胜归来，什么感受？

然而好景不长，与邻国普阿兰多的联络中断了，无疑又有坏蛋作梗！其实事情远不止如此简单。这要



塞兰多的国王助你出征的好主意——赌骰游戏，开始赌骰的密码是……嗳哟，我忘了

等勇士们到了普阿兰多才知道——昔日人民安居乐业的乐土，现 在如同地狱一般，坏蛋多得 成群——浑身幽绿的青狼和四爪蛇，原始人似的大猩猩，修炼成精的邪剑和脑精，骷髅化成的骨龙，不过真正可怕的并不是他们，而是两个狼狈为奸的大魔头——乌阿布这个占山为王的地头蛇，横行天下的人鬼皆愁的死神，都是臭名极响的坏东西，妖精们在人类头上作威作福，人们大多敢怒不敢言，个别人竟然对他们俯首贴耳！他们的领袖，普阿兰多国王，整日一副苦相，长叹短嗟，不知是为了大众的生存而忍辱负重，还是担心即将失去王位，成



前进意味着什么？普阿兰多的苦恼国王渴望「超人」的帮助来摆脱魔影

为傀儡。

解决办法只有一个，战斗！

这是相当困难的。

第一，普阿兰多要比塞兰多大得多，路长得多，更难活到见着魔头的那一刻，这里有很多岔路，第一个岔路的两支都是通向前方的，只不过一支上有许多泉水，喝了自然可以恢复体力与魔力，另一支上你会遇到许多人，有的会给你一些好东西，有的会送你一些忠告或是一堆废话，我想你能充分利用他们？第二个岔路口就不同了，一个支路指向前方，另一支则是一个闭合的小圈，你唯一可做的事就是战斗。虽然战斗不是目的，但确实是唯一增长经验提高水平的途径，(反正你并不能很快通过)，当然牺牲后一定要去记录所登记进度！

第二，对手的力量也有明显加强，不过这倒不必过份担心，因为不久四位勇士也能变得更为强大。

第三，也是最头痛的一点：这里同时有两个厉害角色——先是长着两个大熊爪的乌阿布，再是挥舞着长镰刀的死神。也许你勉强能够斗败乌阿布，但若你想再战死神(如果见得着的话）恐怕实在是力不从心了，怎么办呢？不断地战斗当然是一方法，但如若你试一下在日用品 店买些进攻性的武器——飞镖等，在关键的时候使用，那也是过关的一个捷径。



记录所仅此一家，位于塞兰多，你可一定要来哟！

如果你有耐心与毅力，我最终能对你说祝贺你又经过了一次考验！

STAGE3

下面你可以去第三关了，当然四个人谁都可以去。

不妨用参观指令看看形势，阿斯兰

如果幸运地话，你可能会得到掷骰人决定性的帮助，当然，他们有时地会在关键时出些差子，使你功败垂成



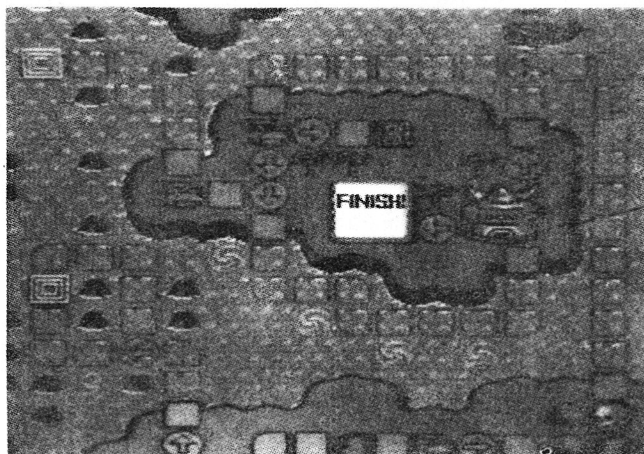
多是个岛国，整个国家分散在几个岛上，由于土地稀少，人们一向以鱼为食，但现在糟糕的是再也捕不着鱼了，一向生机勃勃的大海竟再难见着活的生命，除了怪物作乱，还能有什么解释？



长着熊爪的乌阿布是初出道的战士们的强有力的敌手！危险！

这次的征程极度危险，因为不可避免地要从海上经过，而四个在内地成长的勇士虽然不是旱鸭子，水性也好不到哪儿去，一旦没有船只能游泳的话，体力便会飞一般地消失，更何况游泳的同时还要战斗呢？

所以，最好能找到一艘可以远渡危海的船，可到底哪里才有船，还是走着瞧吧！这里也有不少岔路，可能得不到船，也可能得到船，但得到一艘什么样的船是预料不到的，不过我可以告诉你，没有哪一条路



茫茫大海，也许只是漫无边际的蓝色的沙漠

是绝对的死胡同。既使你得到了一艘遇浪必沉的破船，你也许可以一路顺风的……只是有的路走起来赏心悦目，有的路则危机四伏。

这里的怪狗当然比起曾经见过的又厉害多了，比如说海里的猪蛙、眼珠怪、肿球鱼，还有大蝎子萨沙、大嘴巴西鸟，真正的赌鬼，都不是白给的，但关尾那个面目可爱的“水中霸主”库拉肯却是顶尖的厉害角色。


这张脸上流露出精明的神气，但也许是饿得太厉害了，国王瘦成了这样！

怎么办？

办法是人想出来的，你牺牲了几次之后，也会得出下面的想法：其一：充分利用每一眼泉水补充体力魔力。（我想你到现在已经知道怎样在泉水边逗留了吧）其二，战斗之前最好弄清楚怪狗们的弱点和强处（譬如某种魔法对某种怪物最有效，或是某种怪物力量骰子相当大，但魔法骰子却很差劲）其三：出征有两类目标：是想攻击敌人大本营还是想提高水平如是前者，那么一路上就应该尽量保存、增加体力，可不打的仗就不打（用逃跑命令），如是后者，那么就应该尽量多地战斗。其四，最好选派有能力使用试骰或考尔骰的勇士上阵。

当然还有别的小窍门，很容易体会到，但是，即便你知道了这些，也并不能一帆风顺，只能说句：good war！



有人说，没有水就没有人类与生机的万物，泉水使哈夫获得了力量

STAGE4

这里是卡斯特兰，魔鬼的气息越来越浓了。

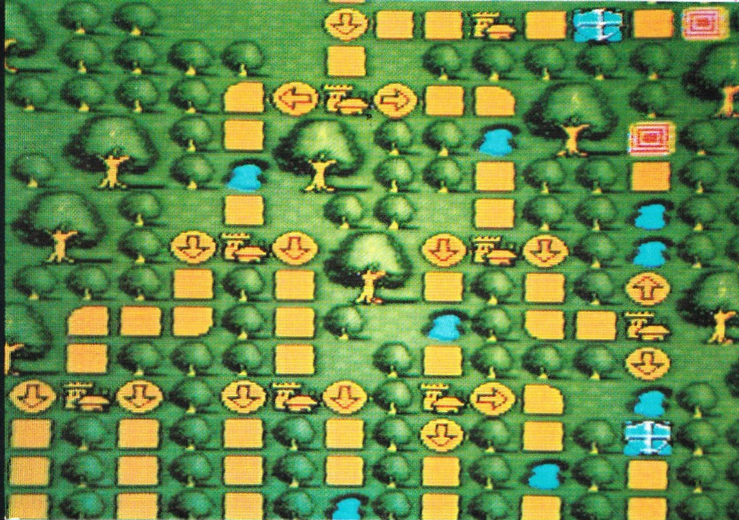
这里的人们崇尚魔法，到处都有魔法学校，但他们的魔法，在真正的魔鬼麦迪尤面前，就如玩人一般，传说亲眼见到她的人都会变成石头……

这儿发生的事是围绕着一个名叫芬琪的女孩子展开的；她是魔法学校的学生，但成绩非常差，于是她擅闯考试森林，然而她不知道考试森林中有一条路是通向大魔鬼麦迪尤居处的……

你会先碰到芬琪的爸爸，告诉你这一切，还给你一只芬琪的鞋子，但这又有什么用呢？遁迹走下去，你会在魔法学校领到进入考试森林的准考证。

一路上，人们会告诉你在塞兰多进赌场的方法，也会给一些找芬琪的线索，如果你能见着他们的话。

在这里你碰上的妖怪比之上关不可同日而语，仅身高体阔的大土豆，居心叵测的小法师，依稀可见的外星蓝茧三个，就够让你头痛一阵了，还有个复活的恐龙——青龙，更是难缠，有时候见到它就发怵。



幽深的密林通向何方、卡斯特兰处在魔鬼的恐怖下，一个崇尚魔法的城市

得力的爪牙——机器人把守的。

战斗是残酷的，执魔杖的沃罗克，吸血虫，防御力极强的甲壳虫与茄护士魁悟的铁弓鸟与杀手，还有僵尸般的木乃伊，



蛇身蛇发的麦迪尤令人胆颤的女狂魔

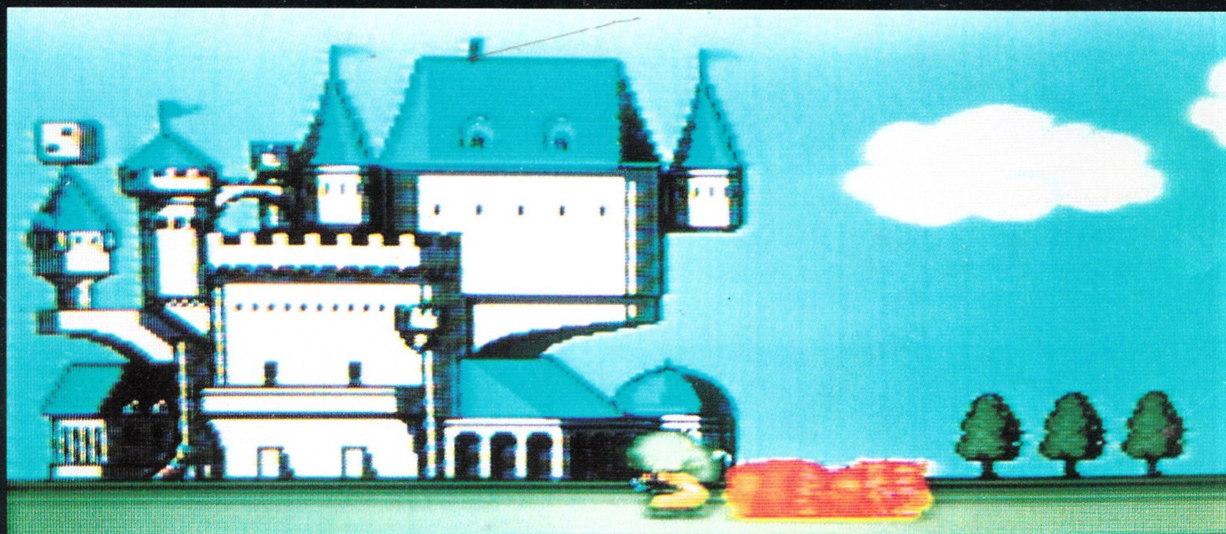
动辄就会让你生命力耗去大半。

但真正可悲的是走进里圈需要一个条件——你必须有骷髅形的邪匙，但制作邪匙必须把杀生石放到黄金宝座上还得念一段咒语才行，而咒语只能在一本古书上找到……

长路上，杀机重重，恶魔的诅咒充斥道路，即便是万分谨慎，也很容易被一副小小的棺材抬回塞兰多，使一段心血化为泡影(找到的东西不能带回塞兰多。所以

但更讨厌是这里的路不再象别处那直观了，对不同的问题给出正确或错误的回答，就会走上不同的岐路。当然，走了几次回头路之后，穿梭的隧道已经大致有所了解了，但哪一条路通向麦迪尤的山洞依然未知，幸好我们还能发现一些规律：考试森林的问题是一成不变的。所以找一张纸偷偷记下来，那么下次遇上时就可以从容不迫了。

仔细分析人们的提示，用不了多久，就可以穿过考试森林了！



成败是很正常的，如果有人骂你是逃兵，也只好由他，留得青山在，不怕没柴烧。

前面的路虽说很长，已不足为惧了，对挪揄人们充分利用，可以使你顺利前进，被打败了的小怪物们，也会留下一些相当可贵的宝贝工具——诱饵、奇迹药等等我必须提醒你，这些来之不易(塞兰多买不着)的宝贝一定要省着点用，只要你知道了它们的用途，你可以让它们在关键时刻发挥极大的威力。

接下来就见着了麦迪尤，但你并不会变成石头，因为她并不如传说中那般可怕，但她为什么把芬琪骗到这里来呢？原来以蛇为发的她，居然野心不小，一心想……

赌 神

STAGE5

这里是大魔头——冥王哈德斯的老巢，一圈圈的道路漫长无比，而且这铁桶似的关障是 由哈德 斯 最



能看到敌人的老巢并不很难，但哈德斯重兵镇守的魔墙你攻得进去吗？

每次从塞兰多出发，都必须重新找齐它们）因而救命草是必须大量购备的，以便征程不断地延续下去，只有此时此地，你才会真正体会到生命的可贵！

由于长久的战斗，勇士们的水平将会大大提高，甚至达到二十级以上的超一流水平。但如果你派出的勇士水平和装备以及工具不妥，即便你将以前学到的东西发挥得淋漓尽致，见到了机器人也一样会一愁莫展。

所以，我们真诚地希望你不会半途而废！



这就是地图上有骷髅的地方，会无情地夺去你的活力。

大结局

战胜了机器人，就可以进入哈德斯的老巢了，入口国王会告诉你的。

与哈德斯决一雌雄的时刻已经到来！

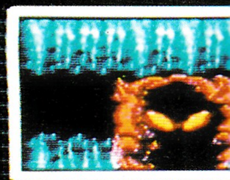
让我们试着走一遭吧！

扔骰子！好，正好走到泉水处，继续走，哈，又到了泉水处，这种运气可不常见，不过如果主人公不是特瓦夫，那么考尔骰魔法也可以轻易做到这一点。

让我们看看都有哪些对头，随便扔一个骰子，遇着了，是乌阿布！其实这里的怪物大多是过去各关里的魔头，现在回到这里充当一个小小的爪牙，摇身一变，变得更加厉害了，瞧，身体都变色了！打败了乌阿布，连喝几口泉水。啊！雷巴洛德，仅仅一个哈德斯的仆人就张，说什么哈德斯是无敌的！走着瞧！啊？魔法效？幸亏还有飞镖和诱饵"巴萨夫！"成功了！攻击诱饵！攻击！再用诱饵，攻击！哈，快打死他，哟一下了就打去了一百多点生命力！看飞镖！哈打气真不错！如法炮制，打败了更厉害的金龙！可是怎么办？没办法，硬着头皮向前冲，快见着哈德生了什么？怎么回事？

以上的一幕还算幸运的，不信你走走看！

在这个狭小空间里，勇士的水平可以达到顶应手的工具却不够了，怎么办？我想你也清楚何

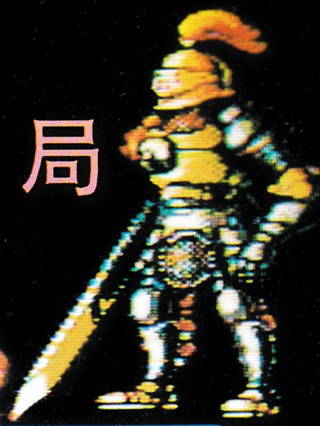


威猛无比的雷巴洛德——哈德
他独行天下以来，不知有多少英雄

赌神 大结局

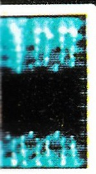






气如此嚣
他几乎无
力加倍，用
他反击了，
败他了！运
诱饵没了，
了。咦？发

锋30级，但
何从。



人。"

斯最有力的爪牙，自
在他的剑下

正义之神的佑助意味着胜利是必然的，虽然胜利远在魔海妖林的深处。



HP 153
MP 155
"我是武器女神芭兰基丽。
你为人类而战，我很感动！"

赌神尾声

不过无论如何，闯荡过魔海妖林的勇士，总不会在胜利前的一瞬间变得裹足不前了吧，虽然敌人还那么强大……

我最后的忠告：无论何时，无论何地，记住两件事：1. 正义终将重现风采。2. 知己知彼百战不殆！

好戏终于收场了。
……四个勇士回到家乡，过起太平的生活。
法依塔：每天被称作勇士，真不自在……
特瓦夫：有点寂寞，不过还是这样的生活舒服。
艾尔夫：还想四个人一道去冒险，生活太平淡了！
哈夫：有一天世界上再出现危机时，我们再去团结战

他们不愧是塞兰多的勇士！





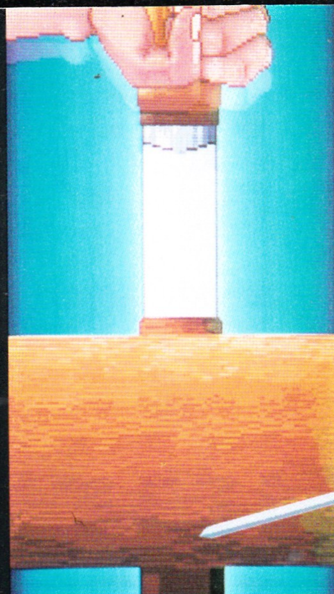


HP 440
HP 255
MP 249
怎么办？
战斗 逃跑
魔法 唤回
工具
A011

笑傲江湖



费彬



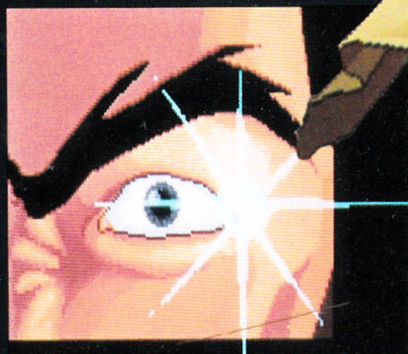






莫大的剑

莫大



费彬惊异的眼睛

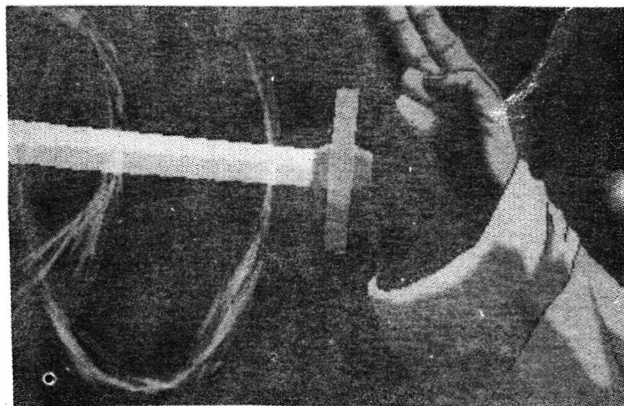




衡山派掌门潇湘夜雨莫大先生迎战嵩山派大嵩阳手费彬







《笑傲江湖》是台湾智冠科技有限公司93年推出的由金庸正式授权改编的一部游戏产品。该游戏取材于金庸的同名小说，并根据香港同名电影中的部分情节改编而成。

小说原作情节迷人，武侠迷百读不厌，哪个不想当一次令狐冲体验一次笑傲江湖的滋味，这部游戏正好迎合了广大金庸迷兼电玩家的愿望，一拍即合。

这部产品是基于IBM—286系列及其兼容机之上的，支持VGA和魔音卡／声霸卡，图象和音乐皆属上品，包括立体256色三维图象。人物造型逼真，动作连贯；音乐优美，耐人寻味。

好，让我们一同扮演令狐冲大侠，笑傲江湖吧！

一、人物的控制方法。

这个游戏采用的是三维画面，人物逼真，共有31个。但画面中的人物不是通常的上、下、左、右，而是左上、左下、右上、右下，因此控制令狐冲走动的四个方向键不是数字键盘中的上、下、左、右四个带箭头的8、2、4、6键，而是对应左上、左下、右上、右下四个方向的Home(7)、End(1)、PgUp(9)、PgDn(3)四键。这四个键的手动操作必须熟悉，以免令狐大侠在敌人面前



不知所措。

令狐大侠亦可运起**华山剑法**或后来学到的**恒山剑法**同敌人战斗，玩者可用空格键施展。另外，令狐冲轻功在武林中尚可数上一数，提



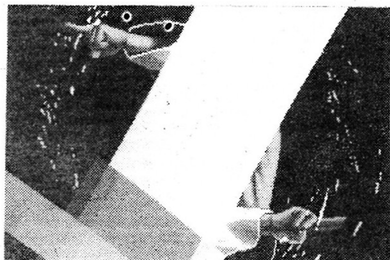
气一跃，便是一人多高。同仁们可按Ins键施此绝技。后来，令狐冲又学到了独孤九剑，功力大增。其招数共有**离剑式**、**浪剑式**、**荡剑式**和**撩剑式**四种，这四招威力无穷，



是令狐冲扬威武林的法宝，如何使用，我暂不透露，以防偷拳之辈不劳而获。

在闯荡江湖有过程中，也会遇到亲人或朋友，当然不能一并杀却，应上前交谈。另外，画面中有时会看到一些方方正正的小红箱子，这些箱子中通常会有药品，应该走到箱子跟前将箱中物品取出。在杀死敌人后，亦可在敌人身上找到一些物品。这些搜寻、检查和对话都可以用F1键实现。

正所谓人在江湖，身不由己。令狐少侠尽管侠肝义胆，武功超群，但刀剑无眼。因此必需备些良药，以防不测。这些物品，令狐冲在闯荡江湖时便可以找到，只要按F2键，便会出现。物品主要有以



下几种：

1、**笑傲江湖曲谱**：选择此物品后，便传来一阵熟悉的音乐。当然，这只能在你的机器上配有音乐卡时方能听到。

2、**华山剑谱**：可将基本武功改为华山剑法。

3、**恒山剑谱**：可将基本武功改为恒山剑法。

4、**大补丸**：治伤良药，可恢复令狐冲的一部分体力。

5、**金创药**：可以恢复一半体力。

6、**天香断续胶**：恒山派的治伤

灵药，作用非凡，可以恢复令狐大侠的全部体力。

7、**熊胆丸**：亦是恒山派灵药，可恢复部分内力。

8、**猴儿酒**：令狐冲嗜酒如命，喝口猴儿酒可以恢复一半内力。

9、**大还丹**：可恢复全部内力。在令狐冲大战左冷禅和岳不群的时候，大还丹功不可没。

令狐冲不可能一开始就天下无敌手，不小心就会魂上西天。为避免从头再来，每一场凶险的战斗之前最好用F10 存一下盘。

令狐冲亦可用F8 抛弃一些物品，用Esc键了解自己的当前状态。在可能的情况下，Esc键可以解除一些键的误操作。

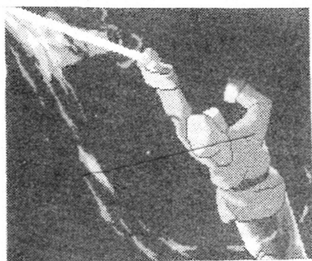
好，我们再来熟悉一下画面。进入游戏后出现一个主选菜单，包括重新开始游戏、载入进度一或进度二、返回DOS 等四个选项。让我们重新开始游戏。这时便会出现令狐冲同其师傅岳不群、师娘宁中则和他的小师妹同在华山的图像。请注意画面的右下角有两个矩形长条，其一为红，其二为蓝。红的表示令狐冲的**体力状况**，如长条中的红色没有了，令狐冲将与世长辞、呜呼哀哉。所以，见体力下降时，就应该赶紧用药。蓝色长条表示**内力状况**，令狐冲每用独孤九剑，内力便会消耗，也要及时补充。另外，与敌人交手时，画面的右上方会显示敌人的体力状况长条，使你知己知彼。

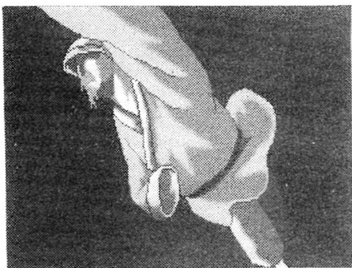
二、闯荡江湖

令狐冲在华山同其师父、师娘和小师妹交谈过后，就要离开华山，代替师父去参加刘正风的金盆洗手。但出门之前别忘了到自己的房间取金创药、大补丸和熊胆丸。

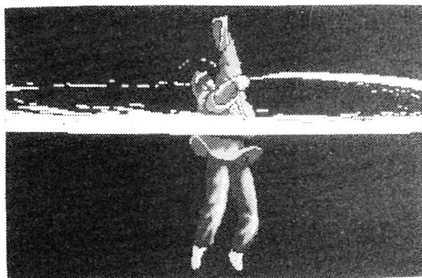
一下华山，正见到福威镖局的总镖头林震南被人围攻。令狐冲一来，那些蒙面客便会一哄而散，但林镖头也已奄奄一息，临终前，将剑谱所藏之处告知令狐冲，望他转告其子林平之不可翻看图谱。令狐冲受人之托、忠人之事，拿到了林老前辈遗下的大还丹，踏上江湖血腥之路。

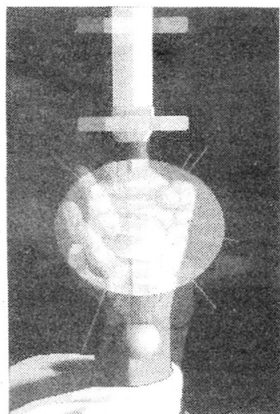
在路上，会遇到不少敌人，有剑客、镖者等等。令狐冲此时还不会独孤九剑，只能用华山剑法与其周旋。





对于使剑的敌人，只要原地不动，猛按空格键，敌人便会上来找死。而对付那些发镖的敌人，就得灵活使用步法和轻功，躲开飞镖，一方面避免与敌人站在一条线上，一方面又要走到敌人近前，来一招华山剑法。最灵的一招就是将敌人逼到树前，使之无可退避，便可致之于死地。但

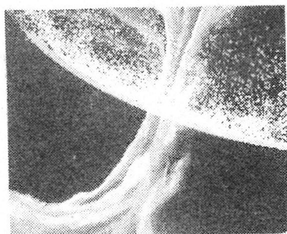




这一招千万不能用来对付使快剑的敌人，否则一剑杀不死，敌人就会迅速反击，造成伤害。闯荡江湖时，应随时注意自己的体力，一旦受伤过重，必须使用金创药和大补丸。同时应注意树林边上的红箱子。另外，镖客身上通常携带大补丸，剑客和后来遇到的道人、尼姑身上通常携带金创药。在搜寻之前，应先用F2 键查看一下自己所携带的物品，若相应的物品已经达到了10个，就应该根据情况使用一个该物品；若体力已满，就暂时不要用F1 键搜查，避免浪费，待回头物品不够时再来搜查。

走着走着，令狐冲突然见到田伯光这个采花淫贼正在调戏恒山派的尼姑仪琳。五岳剑派，连气同枝。令狐冲热血上涌，侠义之心顿生，于是大战田伯光。无奈令狐冲的华山剑法尚弱一筹。令狐冲终于体力不支，重伤昏迷。(此时，不必浪费金创药或大补丸，即便把所有的治伤灵药都吃了，你还是打不过田伯光。)

不知过了多久，令狐冲悠悠醒转，耳畔传来一阵悦耳的音乐。令狐冲爬起身来，循声而去。(此时可以使用金创药等恢复体力)。在一山坳中发现了刘正风与魔教长老曲洋。



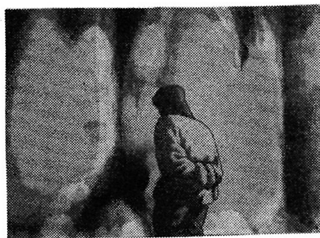
这两人以音律相知相交，刘正风为此而金盆洗手，后因五岳剑派盟主左冷禅派大嵩阳手费彬等前去阻拦而未果。刘正风不愿背信弃义去杀曲洋，于是全家被杀，自己同曲洋也身负重伤，临终前二人同奏一曲“笑傲江湖”。令狐冲赶来时，费彬正要对两人和曲洋的孙女曲非烟下手。便在此时，山坳的树林中传出胡琴声，衡山掌门潇湘夜雨莫大先生到了，两人展开了一场心惊心动魄的战斗。莫大杀了费彬。刘正风和曲洋将乐谱交与令狐冲之后也双双毙命。

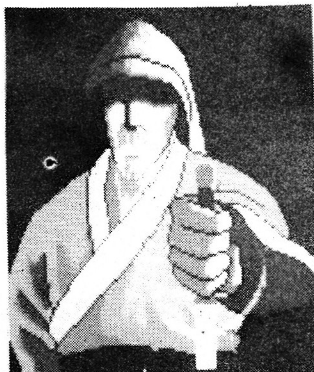
令狐冲回到华山，岳不群为了惩戒令狐冲交结匪人，令其到华山玉女峰思过崖面壁一年。令狐冲在思过崖，遇到了华山派剑宗高手风清扬，传授了独孤九剑，此时玩者可以在游戏的动画中欣赏到精彩的武功。独孤九式共包括五招：离剑式、浪剑式、荡剑式、撩剑式和落剑式。令狐冲只能使用前四招。

离剑式，令狐冲纵身跃起，剑离鞘上抛，待剑人同时下落，一推剑把，剑身旋转前飞。此招威力有限，每使一次，大约消耗四分之一内力。

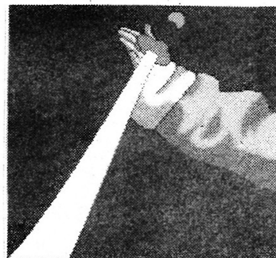
浪剑式，令狐冲前后旋转，同时向各个方向发出一个个小暗器。此招虽可伤敌，但威力不强，攻击力不集中，可暂时对付围攻上来的敌人。每使用该招一次，仅耗费内力的七、八分之一。

荡剑式，令狐冲拔剑横掠，纵身前滚翻，剑剑随身。此招威力较大，可对付面前的敌人。但起势较慢，可能被使飞镖的人击中。该招耗费三分之一内力。

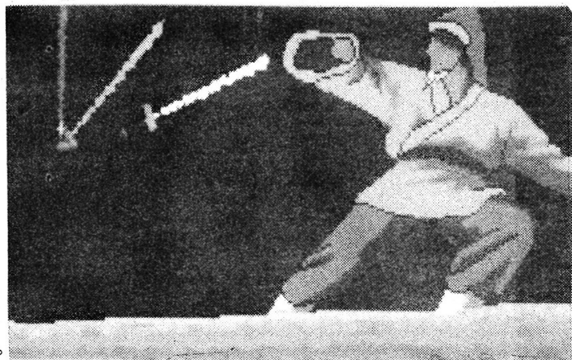




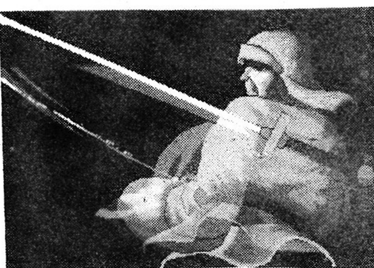
撩剑式，令狐冲持剑纵身高高跃起，同时在空中打一个前空翻，挥剑击出。只见剑下剑光闪烁，雷电轰鸣，形成一道剑幕。幕下的敌人，必会血肉模糊，奔向极乐。该招威力强大，但落点不易掌握，须使用一段时间后方可灵活运用。该招约耗费一半内力。



会了这四个剑招之后，令狐冲大可扬威江湖了。首先会遇上田伯光，这次他可不会饶你一条小命了，你的华山剑法仍然打不过他，好在有独孤九剑，三个离剑式或两个荡剑式就足够了。但要注意随时补充体力和内力。之后，可用三个到四个荡剑式战胜剑宗高手封不平。然后岳不群就会解除对你的惩罚，让你护送林平之到林家的向阳老宅去取辟邪剑谱。这一路之上，你必须快步走在前面，将前面的敌人消灭掉，否则待林平之被敌人围攻的时候，你哭天不灵，叫地不应，只好杀身成仁了。



后来令狐冲被岳不群逐出山门，卷入正魔两教之争，救出盈盈，充当恒山掌门，杀魔教教徒，救出原魔教教主任我行，杀败左冷禅，战胜“伪君子”岳不群，这一系列惊心动魄的争斗争使你大过其瘾。最后任我行还会告诉你一个更加令人震惊的事：东方不败要当皇帝！ 令狐冲义不容辞地投入新的战斗。



欲知后事如何，待咱们继续闯荡江湖，通研台湾智冠公司游戏新软件《东方不败》，便知分晓。



操縱海運，在商場上創一番事業

In the Footsteps of Columbus

大航海時代

1492年哥伦布发现了新大陆，十年后，大部分的欧洲航海家已经对北大西洋和地中海的航海路线了如指掌，但是没有人知道未来的发展会是怎样……

你是一位年轻的葡萄牙商人，本是贵族后裔，自从父亲从海上失踪后，家族声望即一落千丈，现在，你决心成为商人和探险家，务求得到财富和声誉，重振家族雄风。

KOEI的大航海时代（uncharted waters）是个不平常的游戏。你看不见任何怪物，不用消灭坏人，也不用过重重难关，但却要开始一段紧张万分的冒险历程，实际上，你将要探索整个世界。

游戏开始时，你只带着少量的黄金及货物，从家乡港口里斯本乘船出发，先要以低价购进货物，（在里斯本，糖是一种价廉物美的货物），然后，驶往附近港口，卖掉货物，赚回一笔可观的金额。北面的波尔多是一个很好的地点。

当你积累了财富和经验后，你的名声日益增长。假若你为店主们找到他们所需的特别货品，他们定会好好地赏赐你。最后，你有足够的金钱，可购买更大的船只，每次旅程都会给你带来更好的报酬。

不久，你逐渐受到葡萄牙国王的注意，他对你也有所求。你如能把握时机，可在数年内青云直上，连升为富有的青年贵族。

名声愈大，你的野心愈大，在一次拜访王宫的活动中，你与美丽的公主邂逅，两人一见如故。坠入情网。你一心要迎娶她，并要取得国家的统治大权。为了达到目的，你运用财富在其他港口扩大影响力，而且还和敌军舰队展开对抗。

你的一生都是以探索不知名的世界为主，从美洲到神秘的亚洲，非洲等地，你都会加以发掘，这是“大航海时代”最吸引人之处，它让时光倒逝，使你走进熟悉的过去，重温历史的回忆。

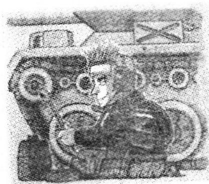




主人公



女战士



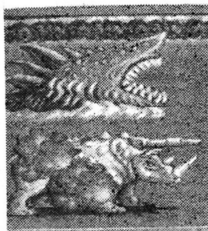
机械师

众望所归的RPG高水平之作铁甲战队2终于登场了。这是一个令人发狂的坦克对战游戏。坦克可以不断地改造更新，增强威力。里面的世界太无奈，里面的世界太精彩！

时值末世，世界各地纷纷爆发战乱，各国政府一片瘫痪，一群哥拉普军团的恐怖怪兽乘机主宰了地球，主人公为了生存，召集战友，改装购买回来的残旧坦克。打倒悬赏缉拿的怪兽。他们要利用获取的赏金，购买零件，改装自已的坦克，提高战斗力。

主人公伙同好友机械师和女战士，带上宠物小狗，外加一辆坦克，就组成了一支猎取怪兽的铁甲战队，主人公身为猎兽专家，自然是队伍中的领袖。机械师心灵手巧，坦克一出故障，就能马上修好。女战士不愧为一名出色的巾帼英雄，肩负反坦克火箭炮，冲锋陷阵。强将手下无弱兵，那只顽皮的小狗，也毫不示弱，跟着主人，出生入死，身经百战。这支铁甲战队拥有的坦克最初只能起点防御作用。

改装坦克的基本方法是转换坦克的零件。外壳是决定车型的基本零件，外壳的刚硬性关系到坦克的防御力；弹仓的大小决定坦克的战斗力，引擎决定坦克的运载总重量；操作装置决定坦克的移动性能；兵器的种类也能左右坦克的攻击力，与车体外壳有关的改装必须在改造处进行，其他零件则可在出售坦克装备的店铺里购买。改装方法非常简单。



哥拉普军团的怪兽们形巨大，面目可憎。他们是屠杀人类的恐怖主义分子。主人公要随时收集情报。通缉令常常贴在街道四周，通缉令设定“强化周期制”，在周期内打倒指定的怪兽可获得加倍的赏金。

作战的战场是街道和旷野。奇怪的是坦克还可以上船进行水上作战。战船一旦沉没，战车也不能幸免。但不要紧，可以打捞，但必须向打捞船长缴纳佣金，打捞范围的大小全看你佣金的多少了。更为有趣的是，你在战斗之余，可以在街头玩一玩游戏中的游戏，如射靶游戏，青蛙比赛，自动点歌台和游戏机，但要花钱。可别太贪玩啊，玩物丧志，还是干正事要紧！





超级闯关族
麦考利

当今世界最出名的童星无疑是美国的麦考利，他主演的影片〈独自在家〉片酬是500万美元，简直是天文数字。所以麦考利被称为百万童星。他的表演机智、诙谐、天真，尤其是他那双又大又苯的旅游鞋，更是让人忍俊不禁。麦考利对这些都不感兴趣，他最感兴趣的事还是玩游戏机。在他第一次拍电影时，任导演菩萨慈眉也好，金刚怒目也罢，这老兄台词怎么也记不下来。情急之下，导演打出糖衣炮弹，答应麦考利只要背下台词，就可以玩游戏机。此药极灵，麦考利三下五除二，台词马上记熟。然后大过电玩瘾。图为麦考利闯关时的英姿。

在新浪潮下变幻的欧洲市场

桥本义和

时隔一年，再次采访欧洲的实业界，发现欧洲的电子游戏发展迅速。游戏市场占有率进一步扩大，各地相继举办国际玩具展览会。在今年的展览会上，任天堂和世嘉受到各国买主的密切关注。

由于世嘉MD的行销甚好，任天堂也投入了超级任天堂，以16位机加入竞争。据任天堂的销售代理商——邦迪·法兰西说，去年的16位机在法国的销售量为80万台，而8位机只有46万台，二者的销售额大大逆转，欧洲市场已经完全进入16位机时代。两大公司之间充满火药味的商业大战正如火如荼。

这一热潮在以纽伦堡为代表的各地的国际玩具样品会上也有所反映，今年任天堂、世嘉开设的大型展台非常引人注目。领先世界的任天堂、世嘉两社以及雅达利、丢默公司共同参加的游戏市场，将会有突破性进展。在各个会场中，任天堂的立体画面(3D)仿真游戏“STAR FOX”等热门新软件的前面，到处都挤满了各国的买主，盛况空前。另外，这一电视热潮也使娱乐渐渐渗透到市场中。坚挺的欧洲玩具市场中，电子游戏超级市场呈上升趋势。由此可见“新浪潮”确实推动着市场的转换。

广受欢迎的模拟枪战LOOK——ON （世嘉）



模拟枪战LOOK——ON极受欢迎，年初第一批产品一上午就被抢购一空。市场上出现持续断货的局面，厂家立即重新生产，3月中旬又投入市场4万个。LOOK—ON能使你身临其境地体验到现实世界体验不到的幻想世界。通过红外线数据功能，能使光线枪的有效远景射程稳达5．5米以上，游戏开始时，随着一声“预备——放”，效果音通过IC音响传送出来。

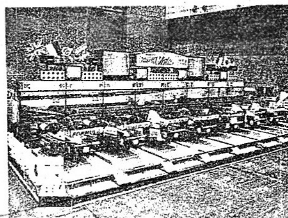
厂家的销售对象原本是儿童，但意外的涌现出许多青年游戏迷。当一些杂志作介绍后，年轻人蜂涌而至。据说还有许多“生存游戏”爱好者也表现出兴趣。针对广泛的市场需求，厂家从3月份开始进行强有力的促销宣传，首先是电视宣传，计划3月14日起到年底宣传量达到年初的3倍。

世嘉事业（公司）

模拟仿真的新型汽车登场!

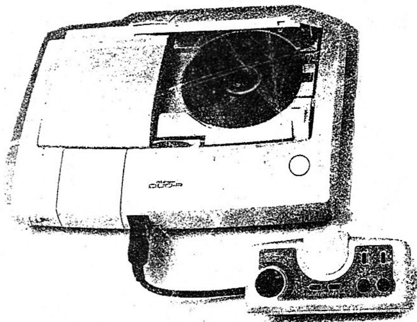
去年8月上市以来，博得赞赏的CG（电脑、图像）感觉的驾驶模拟车作为基础，强化了图像，音响、操作性，提高了临场感，对细微部也作了研究和改良的全新的大型体的汽车。

图像在一秒间最多能表示18万多角形的世嘉开发的CG blard ‘MODEL’被使用，并实现了高强度的3D手段。还有，画面采用了74英寸的超大型投影机、座舱则使用了舒适的舱空用系列品，移动座位可以整个进行上下左右移动，随着发动机的运转而振动变化，用身体感觉汽车带来的动感。可以说凝结了历来汽车游戏的最新技术。



2月の16、17日に幕張メッセで開催された「33 AOUアミューズメントエキスポ」にCG体感システムマシンとして出展。3月2日には六本木ギーゴに設置、運営を開始している

PC—ENGINE DUO—R发卖



91年秋，作为CD—ROM二合一游戏机而首次登场的是PC—ENGINE DUO，用户的评价非常高。一年中销售量多达50万台。为了进一步促进CD—R OM的普及，大幅度降低成本，又开发了PC—ENGINE DUO—R。在没有改变基本性能的基础上，仅仅减掉少量机能，就降低了两万日元。

现在面临着市场的扩大，普通价格的CD —ROM 机被认为是必不可少的。制作厂家、各公司为了尽快满足市场需求，取消了在DUO上配备充电电池和接合器对应机能等室外必备设备的功能，从而保证了低价格。为了进一步扩大CD—ROM的销路，而把其作为普通游戏机上市。主要特征与以前的DUO机一样。ROM卡软件和CD—R OM两种软件都能玩。

在CD—ROM上还配备了2兆的缓冲器RAM，等同于超

NEC家用电子普及类CD—ROM 二合一游戏机

级CD—ROM系统，不仅可以玩游戏软件，还使CD卡拉OK和CD—G的再现成为可能。同时采用了多层次的画面，硬块彩色采用了软性摩擦粉，游戏的画面焕然一新。

今后的DUO也可以作为上位机种继续出售，打算与DUO合二为一。目标是到94年3月末能达到累计售出200万台。

系井重里监修的最高峰游戏软件《垄断》（SFC）

在全世界80个国家销出1亿套的“世界第一畅销高峰游戏”终于做为超级任天堂游戏登场了。竞争、希望、成功……体现人生缩影的这套软件在当今社会给人一种高峰体验的享受。

在日语中有“独占”之意的MONOPALY（垄断）就是所谓独占了工地、铁路公司、电力公司等所有方面的大权，在工地上建造公寓和大饭店，扩大财产，最后把对手逼至破产的残酷游戏。与大亨对手讨价还价和商业来往是最需要智慧的，只有心明眼亮才会成为胜利者。高峰游戏有2—8名选手，而超任则只需把开关一拨就可以和有着一两种怪癖的34名对手对战。

●邱兆龙



1988年家用游戏机制造业又掀起一次大革命。任天堂的“红白机”统治此一方热土已有五年了，市场占有率达97%，其间NEC推出的一系列PC—E游戏机对“红白机”的统治产生一定影响，但并没有从根本上动摇“红白机”的霸主地位。而在1988年10月29日，由任天堂的最大对手世嘉推出的16位游戏机“兆位驱动”（MEGA DRIVE）从根本上动摇了“红白机”的地位，该机使用MOTOROLA公司的MC68000和一个专门用来处理音乐的Z80作CPU，是世界上第一个使用双CPU的游戏机，MD充分显示了16位机的优越性，背景卷轴有2个，可显示512彩色，画面立体感非常强，直接存储量有4096K，特别突出的是MD的音响效果，世嘉在MD上加上一个立体声耳机输出，游戏机者在玩游戏的同时如接出一个耳机或一个音箱就能欣赏到MD软件中高质量的音乐。几乎每一家为世嘉开发游戏软件的公司都没有忘记这个功能，在MD软件中都做了十分震憾的音乐，其精采程度毫不亚于镭射唱机，甚至可以做为音乐单独欣赏，实在是一种享受。一大批高质量的优秀节目及时跟进，精心策划的宣传攻势更使世嘉的MD出手不凡，一鸣惊人，使红白机相形见拙。可以说MD的诞生标志着“红白机”时代的结束和16位机时代的开始。

世嘉厂并有沾沾自喜，，而是不推出自己的产品，1990年10月6日世嘉开始出售带彩色液晶屏幕手执16位游戏机GAME GEAR（GG），并且推出许多优秀软件，得到一般用戶的高度评价，GG机接上收视装置还可以当小彩电看，真是一机多用！

图书馆不用说大家都知道，那么你们知不知道世嘉的图书馆是做什么的呢？1990年10月21日，世嘉推出了MD MODEM（Modulator—Demodulator），游戏者只要将MODEM接在主机上与电话连接，拨通电话

十年辉煌任天堂

（续　篇）

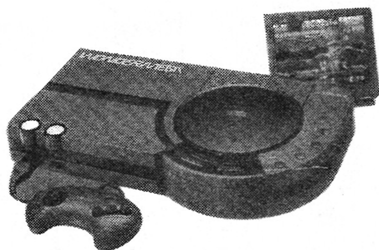


就可以在世嘉的游戏图书馆租游戏玩，还可以通过MODEM与不在一起的玩友一起玩对战游戏，如棒球、麻将等，每年的费用极少，游戏者不必花许多钱购买游戏卡，而且还可以通过游戏图书馆交朋友，真是关怀倍至了，只是MODEM只适合日本电话的制式，在别的地方就不能用了，真是遗憾！1991年12月12日，搭载在MD主机上的CD—ROM系统MEGA—CD开始出售，这样玩家也可以在MD上玩光盘游戏了，笔者曾有幸见过MEGA—CD的游戏，真是靓到极点，音乐、画面都极出色，真想有一部！1992年世嘉又与在技术上很有实力的AV制作商JVC合作，并于4月1日出售合作产品"WO—NDER MEGA"系统，该系统也是使用光盘的游戏机。为适应市需求世嘉还推出"MEGA DRLVE2"，该机虽然仍用与MD机一样的卡带，但价格要便宜许多，称为"高性能，低价格"。世嘉的产品质量高、品种全，在家用机市场上蒸蒸日上。



就在世嘉在游戏业中出尽风头的同时，任天堂在干什么呢？难道任天堂任凭MD及其一系列产品，还有PCE等一系列产品把自已统治了五年之久的市场一点点蚕食吗？不会的！任天堂在"红白机"获得巨大的成功的同时，就想到"红白机"的换代产品——16位的新一代游戏机"超级任天堂"（SUPER FAMICOM），可是"超任"从研制到正式出售却经过了一段漫长的时间，1987年9月9日，日本《京都新闻》刊载《16BIT"超级任天堂"预定明年底发售》，几乎与MD齐步，这是新闻界第一次报导"超任"的消息 9月15日，《读卖新闻》刊载"超任"的预定价格是20000日元，88年1月，在《A经电脑》的访谈中，任天堂回答机的CPU为65C818，特别强化了画面和音效机能。7月，《任天堂通信》杂志上刊登预定出售的消息。11月21日在任天堂的发表会上展示了"超任"的样品，并称主机预定在89年7月发售，真够调味口的！1989年7月玩家们已经迫不急待了，但任天堂突然宣布发售日期最快也要一年后。一年时间，市场不要了吗？钱不赚了吗？真是叫人摸不着头脑。90年4月14日，《朝日新闻》刊载任天堂社长山内溥的谈话，称"超任"的发售日期是10月至11月，玩家已经达到心急火燎的程度了，可见玩家对任天堂的热爱。1990

年11月21日，“超任”主机正式发售价格连税为25000日元，同时出售《超级玛里奥四代》和赛车游戏《F—ZERO》两盒游戏。在日本各地及海外各地出现许多年不见的抢购现象，当天就卖了30万台主机，许多商店出现脱销。“超任时代”到了！



“超任”的性能如何呢？

“超任”主机内使用65818做CPU；音效I. C. 由CBS SONY厂提供；任天堂的图像输出处理的特级硬件，自由选择输出效果；SHARP厂特有的S视频超篇幅硬件增级器；

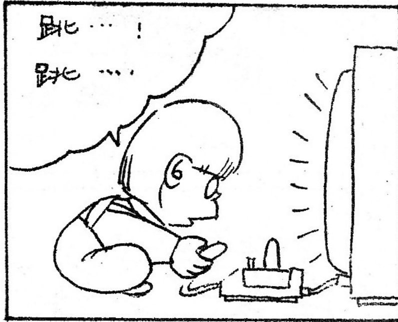


CD播放解码器和28PIN扩展糟，主机有32768种背景颜色，可同时显示256种，在特殊画面中可扩大到2048色，经常接触电脑的人可以在VGA彩显中看到象照片一样的画面，而那画面也不过只用了256色而已，可见“超任”的画面可以多么逼真了。音效方面“超任”用了CBS SONY制造的芯片，处理速度为8MIPS，频率为32KHz，音像定位数256，有8路PCM音源，还有特殊回音机能，PCM音源是将真实声音以一定的单位、频率加以分割，再以A／D（CANALOG TO DIGITAL）转换器予以整理记录，输出时，资料数据经D／A（DIGITAL TO CANALOG）转换器，把原来声音重现，所以无论怎样复杂的声音，都可以制造出来。如果你把它接在一套输出强劲的立体声Hi—Fi上，它所带来的震憾不敢说绝后也能算空前了。“超任”机内的CPU专用1M辅助D—RAM，PPU专用储存256KS—RAM两个，游戏专用512K模拟专用S—RAM，直接存储量有4096K，输出方式不仅有RF输出，还有AV、RGB、S输出等多种方式，真是现代高科技的杰出体现，不愧称为“超级任天堂”。

“超任”上市之后，优秀软件就层出不穷，相信不少玩家都知道街机的《FINAL FIGHT》（最终格斗）吧，香港译为“快打旋风”，软件厂capcom的又一力作是在“超任”上移植了街机中经久不衰的游戏《STREET FIGHTER Ⅱ》（街头霸王Ⅱ），那12名格斗家对打的游戏在“超任”上玩和街机几乎一样，真是叫人惊叹！还有用专鼠标作画、作曲、作动画的游戏软件《玛里奥画板》更令玩家欣喜若狂。目前国内高档游戏机的价格很贵，PC—E要800元，MD要1000元左右，但已经有越多的玩家扔掉8位机，购置了16位机，以买MD的人为多数（因为MD的软件在国内已非常多了），并且MD及其软件的市场越来越大，因为1000元还可以勉强接受。“超任”则不一样了，听说南方要卖2000左右，真贵！在北京的“花钱竞技场”赛特一部“超任”要卖3700元，卡带1000元左右，简直可望不可及，在北太平庄的一家小店内，一部“超任”加磁碟机要7000元，亲妈呀！这价儿岂是我等贫苦大众所能承受的！按照日本人买卡所花钱占工资比例来算，中国人应该花10—20元就可到一盒较好的游戏卡，那么我等玩家岂不太乐了吗！？先凑合玩“红白机”吧。

闲话少说，“超任”终不会把MD象“红白机”与SG—1000的竞争那样挤出市场，但“超任”终是比MD强多了，为广大玩家所衷爱，任天堂似乎又把世嘉压倒了，但是竞争还在继续，受益者还是广大玩家。

TVGAME ABC


趴北……！
趴北……


啊！又死了！
真讨厌！
谁呀！
电铃

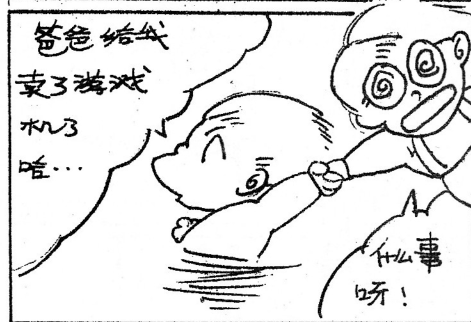

来了！

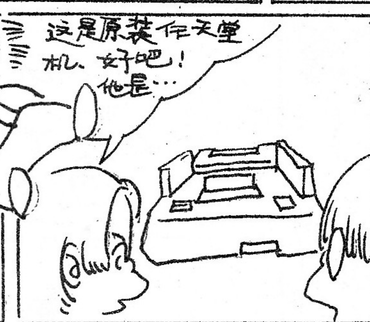

眼镜！眼镜！
哈……

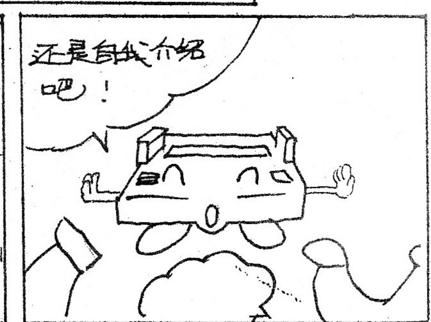

啊
?

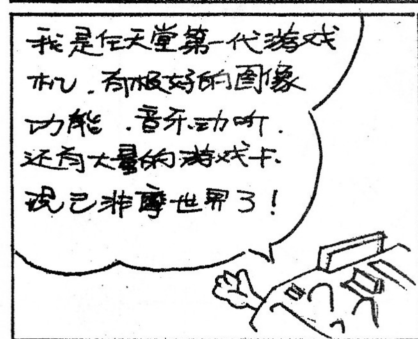

嘻.是你
不在

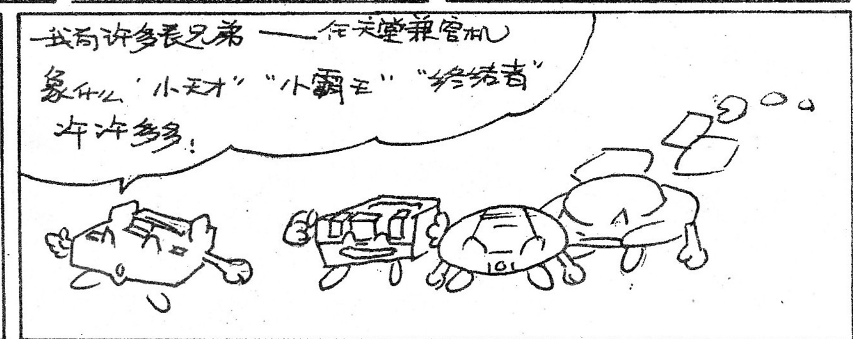

在这！
快走！

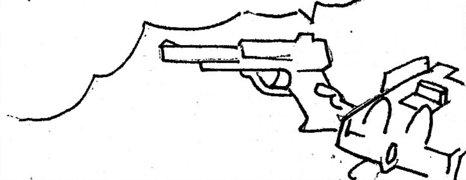

爸爸给我
买了游戏
机了
哈…
什么事
呀！


这是原装任天堂
机、好吧！
他是…

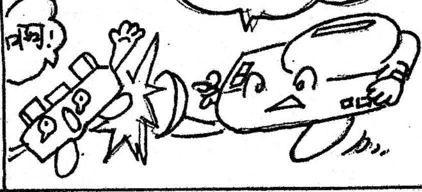

还是自我介绍
吧！


我是任天堂第一代游戏
机．有极好的图像
功能．音乐动听．
还有大量的游戏卡．
现已非摩世界了！


我有许多表兄弟——任天堂兼容机
象什么"小天才""小霸王""终结者"
许许多多！

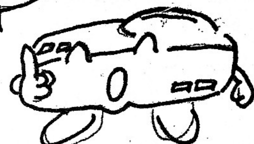

我还装备有电光枪，可以玩射击游戏，亲身感觉很棒的！

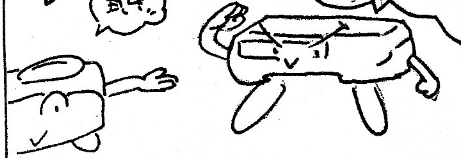

现在任天堂是世界上售量最大的游戏机


啊！
小子，有多少水儿就在这儿臭美。

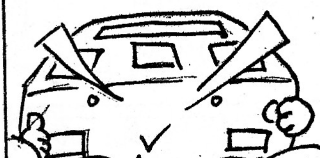

我是 SEGA 机
16 BIT！
最棒


我采用16位元电脑，任天堂那小子才8位，我有动听的音乐，效果极佳，特别是色彩丰富，有双层背景，各种游戏卡风行欧美！

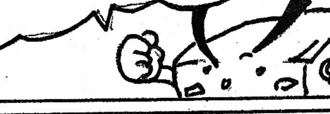

我还有个兄弟，他可以播光盘。


MEGA-CD
我就是


让开，敢欺负我弟弟


我外型美观，是最新产品，我是……

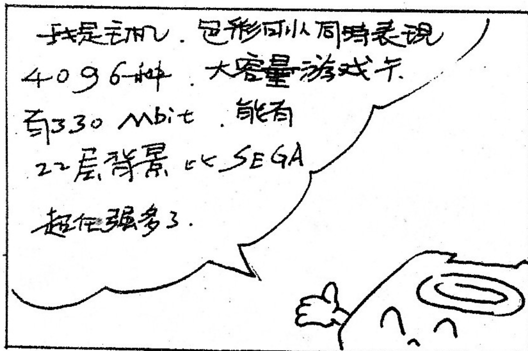
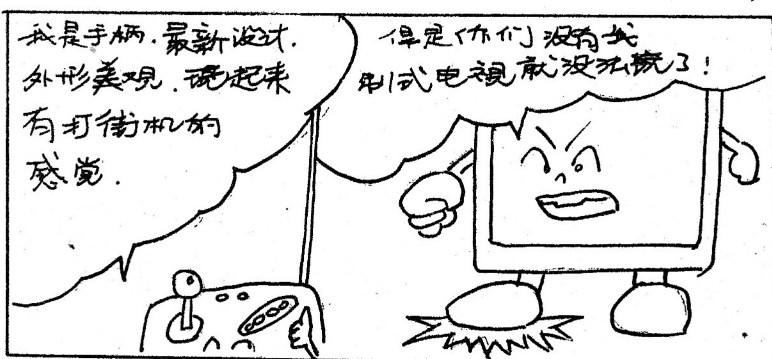
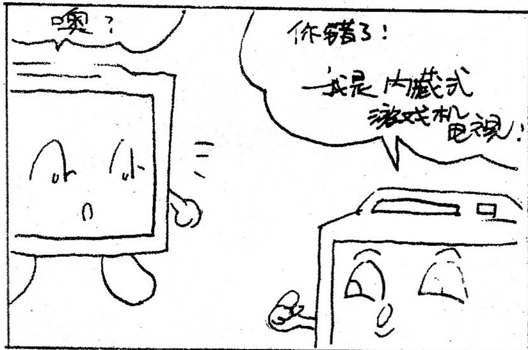
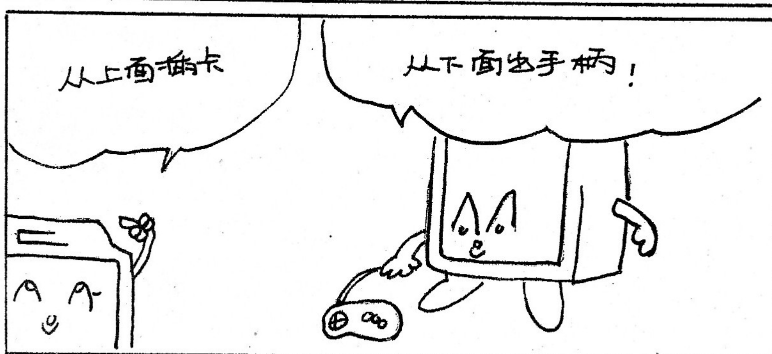
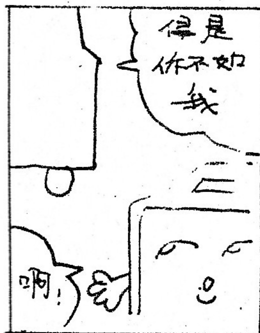

超级任天堂

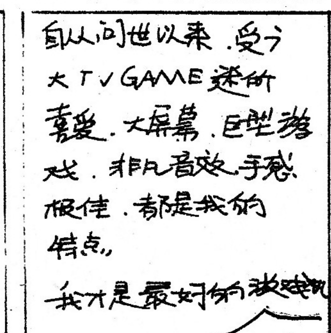
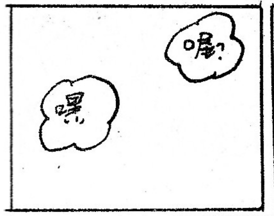

我是最新任天堂主机，音响比SEGA高一个档次，图像也特别清晰，游戏卡众多，有著名的STREET FIGHTER


我也有许多设备，有扩充设备，可使五个人同时玩一个游戏！神奇吧！性能先进的我，带来打机新感受。

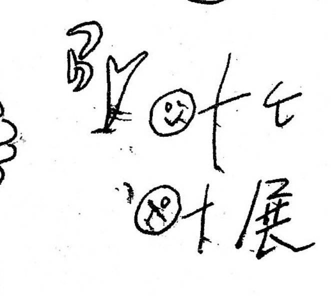

啊！
你小子算什么，我们三人组才是最棒的！
走吧


我们是无敌的SNK


我是主机，色彩可以同时表现4096种，大容量游戏卡可到330 Mbit，能有22层背景比SEGA超任强多了。

我是手柄，最新设计，外形美观，玩起来有打街机的感觉。
但是你们没有我制式电视就没法玩了！

噢？
你错了！我是内藏式游戏机电视！

从上面插卡
从下面出手柄！

但是你不如我
啊！

Capcom
街机

自从问世以来，受广大TVGAME迷的喜爱，大屏幕，巨型游戏，非凡音效，手感极佳，都是我的特点。
我才是最好的游戏机

嘿
嘿

我是最好的
我是最好的。
哎！
其实有一个玩就可以了！


得了，我才是最好的！
我看，你们最差！

沈三思



RPG是一种较为晚出的游戏类型。86年春夏，任天堂推出“赛尔达传说”和“勇者斗恶龙”，引起游戏者的普通关注和好评。“赛尔达传说”12次打入排行榜，销售居第六位。游戏者评价最高居第二位，26次入围。“勇者斗恶龙”6次打入排行榜，销售居第二位，仅次于龙头老大“超级马里奥”，而在游戏者评价方面则居第一位，15次入围，人缘极好。这种名利双收的美事，自然使众多制造商趋之若鹜，RPG节目如日中天，逐步成为游戏节目的主流。每年的十佳节目中，RPG必占绝对多数。在玩家看来，动作类及射击类游戏如同通俗音乐，RPG和仿真类如同高雅音乐，虽然各有千秋，但品味确有高下之分。

下面我们介绍一下RPG的历史及未来的发展。

一. 1988年游戏界开始进入RPG时代

市场开始销售家用游戏机时，提到游戏节目，只有两种为人们所了解，即“超级马里奥”代表的动作游戏和诸如“铁板阵”和“宇宙战机”（沙罗曼蛇一代）之类的射击游戏，一般的看法是由于这些游戏具有在短时间内达到娱乐目的的效果，其不间断活动的画面图 像也很吸引人的缘故。

但是，以87年和88年为转折，一种被称为“角色扮演类游戏”（简称RPG）日益受到青睐。

推动力来自众所周知的“勇者斗恶龙”（以下简称“勇者”）系列。由于它的品味比以往的节目提高了一个档次，因此这种可靠性极高的系列产品在每次

怪物終於出現！！



让日本闯关族星夜排队的“勇者斗恶龙”导演是任天堂的广告人堀井先生，绘画设计是鸟山明，他画的“七龙珠”“阿拉蕾”家喻戶晓。
发售时总是销售一空。甚至出现了一种社会现象，在零售店门口排起长龙抢购“勇者”，这种狂热由于厂家在图画及音乐等方面的改进至今未见衰减。可以说“勇者”系列对RPG在游戏节目中的地位所做的贡献是不可估量的。

同时，其他厂商在这种刺激下，也明确了目标——“打败勇者”，也开始推出各种各样的 RPG 节目。尤其是1987年出现首次RPG冲击波，目前许多经典 RPG 多出现在那一年。幸运的是，后来RPG形成了很大的销售市场，给制造商以活动的空间，玩家们在推销战中甚至分成了“动作射击派”和“RPG”派。

那么，如此受到玩家欢迎的RPG其魅力何在呢？

二. RPG畅销的条件

游戏者能够成为主人公去体验冒险，这样的样式当然是RPG之所以畅销的一个重要原因。但“幼想世界”可能是更重要的原因，RPG中有现实世界中绝对没有的东西，做现实中绝对办不到的事情。作为其象征，“勇者”对玩家的吸引力就是由于有龙和魔法的缘故。这二者在现实中并不存在，但每个人都耳熟能详，因此玩起来很有趣，这是一般人能接受的理由。

另一个不能忽略的原因是主人公不断成长的乐趣，只要不断获得成长的机会，难以征服的敌人也可以轻松地打倒，最终打遍天下无敌手。

购物也是RPG不可缺少的内容。因为购买物品和武器能够使主人公强大起来，以后还会形成为获得购买必要物品而必须与敌人战斗的良性循环。

另外，做为近来RPG的一种倾向，戏剧性的故事情节和热闹的结局，也是不可少的原因。

以上各种各样的原因联系起来就形成 RPG 的魅力。

三. “勇者派”与“反勇者派”

尽管目前领导日本 RPG 新潮流的是“勇者”系列，但绝不能忽视很多厂商一再扬言要击败“勇者”而开发出新的RPG。

因此应该注意各厂商对“勇者”究竟取何种态度来开发 RPG。其最终结果分成了两派，即采用“勇者”模式并试图利用“勇者”已获得的名气的“勇者派”和试图另辟蹊径的“反勇者派”。此外还出现了象“勇者”一样拥有固定爱好者并期待新游戏的系列产品。

作为反勇者派的中坚节目，“神剑除魔传”系列拥有众多固定的爱好者。这是一种与勇者显示画面不同的 3D 画面，它由美国受欢迎的街机游戏中移植过来，因而有极高的知名度。另外探索善恶迷宫的独特乐趣等“勇者”中所没有的情节也是它受欢迎的因素之一。1992年，研制多年的新产品第Ⅴ代问世了。

“女神转世”也是具有众多爱好者的RPG，该游戏也采用了 3D 画面，主人公与恶魔为朋友，或是将恶魔合并造出新的恶魔。

在“勇者”派记忆中遗留的有“桃太郎的传说”，这是根据日本十大民间故事之一而改编的，表现出独特的滑稽可笑。此外，由任天堂在1989年推出的“妈妈”游戏通过其广告撰稿人之一的井重见的制作而成为一时的话题。



幽默风格的「桃太郎传说」

四. 方格游戏的兴起

在各厂商的不断摸索中，逐渐出现了知名度和销售方面都已逼近“勇者”的系列产品，这就是方格游戏“最终幻想”（太空战士）系列，该产品直到第Ⅱ代时便突然出现抢购热潮。

这种产品的魅力在于区别了前锋与后卫，引入了以战斗场面或角色变换为主的各种各样的 系统。

然而更为吸引人的是具有戏剧性的故事和有效显示其情节的游戏方法。为了使人们看到令人感动的生

死别离的场景，就不可能仅仅由游戏者操纵画面，而必须采取强制显示结果的方法。这一手法并非“最终幻想”独此一家。在每次重复这一过程时，会使人担心游戏者注意力都集中在强制显示上面。最成熟的产品是1991年超级任天堂(SFC)上使用的第Ⅵ代。总之，这种游戏从头至尾都编排了强制显示的画面，使人产生一种错觉，似乎是在被动地观赏一部很长的电影。

“勇者”系列游戏可以使人体验到不同世界的冒险行为。但是“最终幻想”系列却使人们象在观摩电影一样去冒险，因此而获得成功。

五. 1992年以来的新发展

电玩迷们都期待着今后所谓观看冒险的“最终幻想”系列与体验冒险的“勇者”系列之间的激烈竟争，然而实际上在1992年这两种新产品就开始进行了令人吃惊的融合趋向，即“最终幻想”Ⅴ代向着体验冒险的方向发展。而“勇者”第Ⅴ代却向着观看冒险的方向发展。双方相互吸收对方的某些内容，这种相互趋同的现象可以说是一件预示未来RPG发展方向的重大事件。人们正拭目以待，未来这两种产品各自的第Ⅵ代产品将会是什么内容呢?

当然，这还只是猜测，但是目前人们普遍希望“勇者”之父堀井先生和“最终幻想”的发明者坂口先生能携手合作，在同一发展方向上进行思考，共同开发新的扛鼎之作，电玩迷们都期待这一天的到来。

(题图：赛尔达的传说)

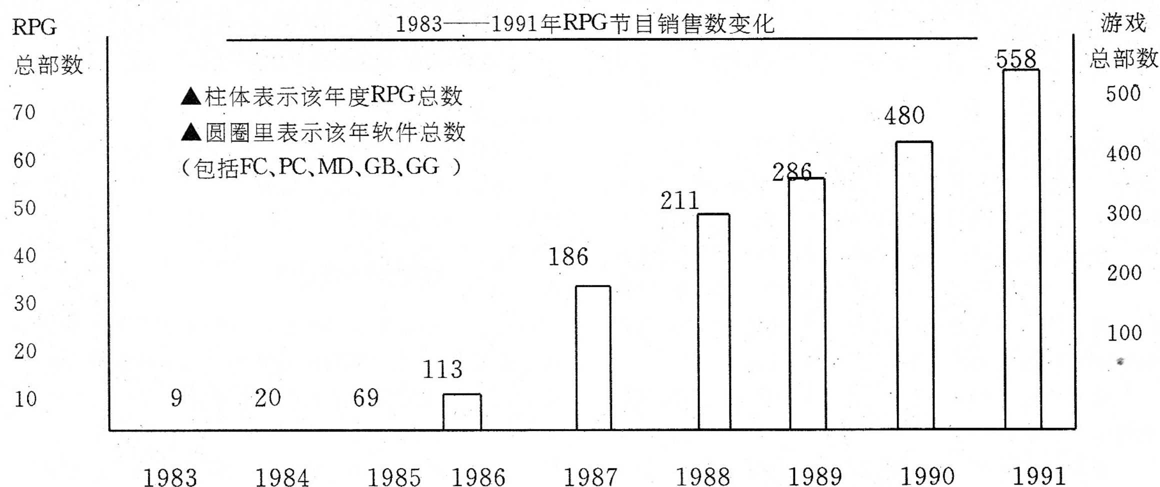
附A

RPG游戏和主要作品			
1987年	1988年	1990年	1992年
勇者斗恶龙Ⅱ 最终幻想 神剑除魔传 女神转生 桃太郎传说	勇者斗恶龙Ⅲ 最终幻想Ⅱ 伊苏国 贝兽物语	勇者斗恶龙Ⅳ 最终幻想Ⅲ 神剑除魔传Ⅲ 女神再生Ⅱ	勇者斗恶龙Ⅴ 最终幻想Ⅴ 妈妈Ⅱ 神剑除魔Ⅴ 真女神转生

附B

RPG两派特征探讨	
勇者派	反勇者派
冒险基本沿一条道路前进	可以自由活动范围很大
战斗方法和画面非常具象征性	战斗指令的输入方法复杂
储蓄一定要去教会进行	储蓄基本上在哪儿都可以
完全消灭后钱只剩一半了	完全消灭后钱数依旧
人群的移动是一个连接着一个行进	不论增加几个人，其角色只有一人
最初选定的名称要固定至最后	在游戏中间可以变换名称
主人公作为勇士先开始	主人公最终成为勇士

附C:



魂斗罗闪电出击恶魔城

游戏名接龙故事

编者按：看过的电影多了，就有人用电影名说相声，以博一笑；走过的地方多了，就有人以地名作对联，以娱一时之乐。“魂斗罗闪电出击恶魔城”用电子游戏节目名称串成一篇不伦不类，不三不四的故事，当然只是一种文字游戏。希望闯关族们觉得好玩，本编辑部欢迎各位玩友积极参与到这场游戏的游戏中来。一、欢迎积极投稿，艺术形式不限，以游戏名作对联，打谜语，讲故事，说相声都可，有插图更好。篇幅在1000字以内。

二、欢迎找出“魂斗罗闪电出击恶魔城”（复印件也可）中的游戏名，并在下面划上横线，寄到本编辑部。凡全对者将得到一份精美的礼品。请注意，必须贴上本页的标志图案才有效。　　敏行

在柯拉米世界的伊苏国里，居住着新人类洛克人。他们在棋王鲁邦三世的统治下过着游戏人生般的生活。他们爱好踢热血足球，打沙滩排球，下宇宙模拟战棋，跳夜叉圆舞曲，玩花式撞球，开九〇奥运会。



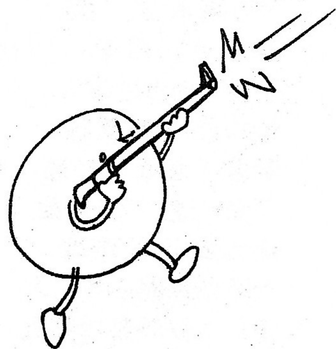
时间过了大约1944年，世界末日来临，银河帝国的太空侵略者，揭开恶魔城中的霸邪之封印，让希魔复活了。他们给希魔一座魔钟，并下了一道眼睛蛇密令。希魔联合魔界村的恶魔君和天外魔境的魔陀罗，制定了一个代号为B 计划的野狼行动，妄想吞食天地。他们闯入太空迷宫，射击了正在读热血物语的棋王。将香蕉王子双截龙和蕃茄公主超级玛莉绑架到了冒险岛上的天国与地狱。希魔自封为王中王。



街头小子魂斗罗，一个热血硬派的革命战士，壮志凌云，决心解放柯纳米世界。他先到迷宫寺院拜中华大仙鳄鱼先生为师。学习了大战略和株式必胜学，并得到一颗魔法宝石——龙珠。他又到人生剧场向蝙蝠侠成龙学了飞龙拳北斗神拳和风云少林拳。根据饿狼的传说到太阳神殿，把龙珠献给圣魔术师。圣魔术师送给他两件人间兵器——乌兹冲锋枪和战斧；鼓励他要发扬空战精神，最后指给他一条战斗之路。于是，他向柯拉米世界走去。

这是一场光明与黑暗的奇幻战争——亚生命战争。

魂斗罗最后的任务是让冒险岛上的人质脱狱。他找到城中爱的小屋，为小魔女皮皮唱了一首迷宫组曲，得到一把所罗门之钥。然后乘着天使之翼打开地狱之门，救出了浩劫余生的香蕉王子双截龙和蕃茄公主超级玛莉。



天下统一了，魂斗罗获得了一枚盖亚徽章。

编者按："读罢唐诗三百首，不会写诗会吟诗"，诗如此，游戏更甚。玩多了世嘉，打遍了任天堂，你也能编出自己的游戏，但可惜深藏心中无人识，本编辑部特辟此专栏"挥洒天地"，专登各类自编的游戏创意，任你想象的野马自由奔腾，做为未来中国电子游戏的兰本，本专栏欢迎你踊跃投稿。最好图文并茂，字数不超过2000字。这里先刊出北京人大附中三位中学生的创意"摇滚旋风"，以期抛砖引玉。





本游戏为射击类，新型三维空战，可双同时进行，分以下几关：

①航空学校 ②突袭基地
③纽约大厦 ④小行星带
⑤五星球⑥小星球
⑦时空隧道桥 ⑧外星三大基地
⑨总基地

（一）航空学校

游戏者为航空学校学员，通过了各类考试，被分配到联合国地球防御中心——南极洲海军基地，作战斗机驾驶员。他们的作战飞机名为"蜻蜓式子母战斗机合体"。

特点：

①合体可分离成子母两机。

②升降速度快，能作空中停车。

③体积较大，能够作侧滚技巧。

④转向速度慢，子机火力相对较小，但V灵活。

武器：八字曲线形速射激光弹。

保险：进入时空隧道门，放出一巨大炸弹，大炸弹分成许多小炸弹，布满屏幕后爆炸。

（二）突袭基地

二十一世纪的最后一个夜晚，银河系外星球统治者，由于掌握着全宇宙最先进的武器，向文明而先进的星球——地球，发动了血腥的战争。

动画程序：不名身份的人造生物向地球进攻。地球部队没有来得及准备，大部分地面防御系统均遭到破坏，屏幕上可以见到一些人造生物正啃着钢筋混凝土建筑物。

背景：联合国地球防御中心——南极洲海军基地。

游戏者上了飞机，开一视窗，相互祝福，起飞。

战机在跑道上滑行，屏幕下一计数器，当1—80时，战机起飞了。但要注意敌人的轰炸。同伴战机部分起飞，但都被击毁，只剩下游戏者。

双人进行按一个键便可分离子机，想收人再按一下便可。

敌人：不一定很多，但要有部分智能生物。

关底：巨型人造水母。

特点：①触角乱摆，发出激光风墙，毒液珠。

②吐出小水母，向战机进攻。

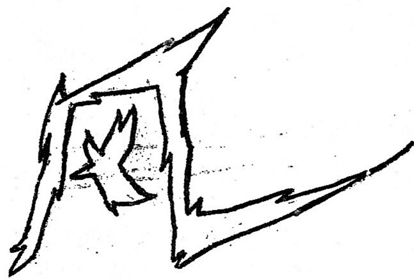
③嘴不停吸气吐气，可将战机吸入腹内或撞出屏幕。

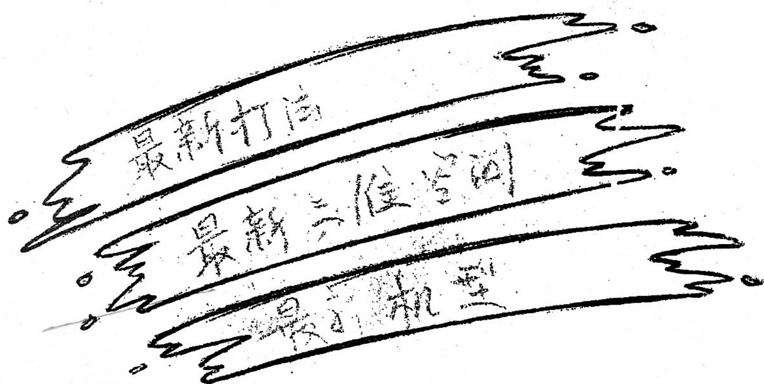
④小水母可贴在战机上，吸其能量，只能调子机，将其杀死。

（三）纽约大厦

作者：叶丁　崔筱彤　程浩　执笔：崔筱彤　草稿美工：叶丁







游戏者为了得知地球防御系统的被毁坏程度向防御指挥总部——纽约大厦进发。

途中开一视窗，相互开几个玩笑。

关底：巨型人造蜘蛛。

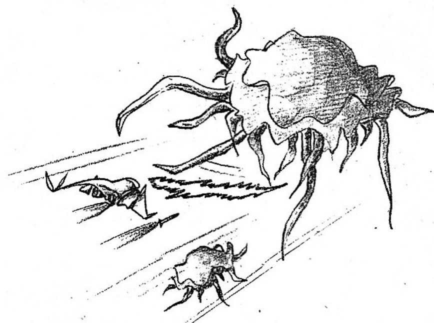
A：吐丝，可将战机缠住，只有调子机，打毁丝后，方能解救。

B：关节发光后可以象利剑一样射出，再收回。

C：头部发射扇形火焰弹。

（四）小行星带

进入纽约大厦，得知外星敌人的侵入和人造生物是怎么回事，原来W 星球敌人绑架了地球著名生物博士，把原本为人类服务的人造生物装上了武器，成为了他们的打手，游戏者向关押生物博士的生物行星系进发。



到达生物行星系前必须通过小行星带，此关为纯技巧关，要通过小行星带必须有良好的驾驶技术。有些小行星上装有爆炸物。

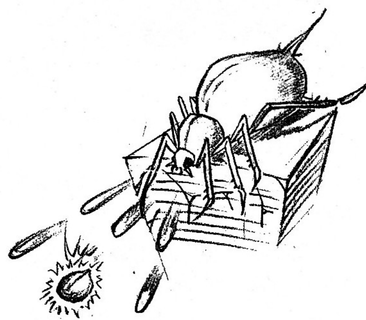
小行星带尽头，可见六个发亮星球。动画程序：战机俯冲向六星球。

（五）五星球介绍：

①太古代星球 ②远古代星球

③古生代星球 ④中生代星球

⑤新生代星球



各星球均为各时期的实验场，在五星球上遇到的敌人为古代生

物，遇到的顺序按生物发展的顺序，从原始单细胞到古代类人猿。植物有藻类，蕨类。

游戏中还有火山地段，频频喷发。地壳运动，使背景来回运动。还有高低不平的地势，旋风，闪电，云层，陨石。

这时游戏者可换机：

名称**“奇异战斗飞船”**

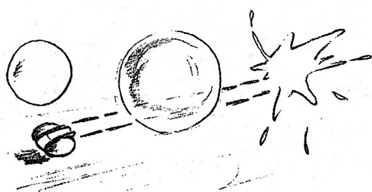
①无喷火口，不能侧滚，平面运动飞快。

②无法做空中停车。

③转向快。

④保险：两外壁合拢，保护坐舱，反弹子弹。

⑤**武器**：长激光弹，威力与颜色有关。





各小关关底：

太古代星球：巨大人造软体海绵。

A：可将战机发出的子弹吸住后弹回（除打在弱点上）。

B：有三个弱点，即为细胞核，且不停运动。

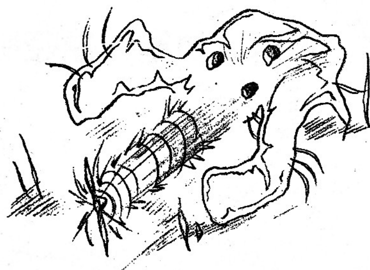
C：可以变形，如拉长，包围住战机吃掉。

D：有其它敌人帮助。

远古代星球：人造总鳍鱼。

A：飞出鳞片，向战机进攻。其鳞片飞出后所露部分，为其弱点。

B：吐出汽泡，向战机撞。



C：尾部甩出水波，有范围。

人造巨型海龟

A：四肢、头、尾可以收入壳内，向战机撞。

B：用嘴吐火，可转头，向各方向吐火。

C：使水中石头从礁石上滚下，撞战机。

中生代星球：三个巨大恐龙

A：开始被闪电击中后，放电。

B：将一个卵打破后出一人造剑龙，吃掉剩下的两个，眼睛放电。

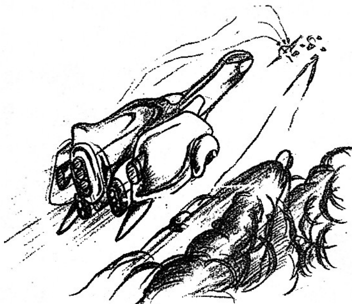
C：可吃掉战机。

D：尾扫石头。

E：死后，腹内另两卵变成两只恐龙。

巨大人造始祖鸟

A：翅膀可以扇风，战机必须随之运动。



B：头与爪可以变长撞击。

C：嘴吐光圈。

D：来回飞行。

新生代无关底，因为生物发展到现在还没有结束。动画程序：离开五星球，向小星球飞去。

开一视窗：相互问候。

（六）小星球

要想进入小星球基地必须通过镜厅。

镜厅介绍：

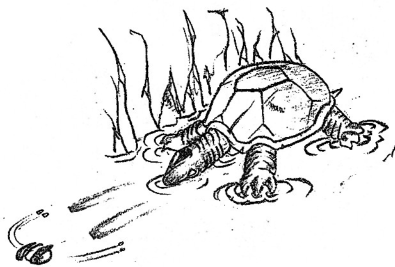
镜厅底面与两侧为玻璃所制，如迎面飞来三架生物战机。因两侧与底面为镜面，所以三架中有可能两架为虚像，也有可能一架为虚像，虚实结合，奥妙无穷。镜厅出口为一处镜墙，在镜墙前上下左右飞行，在无自己影像的地方便可以出去。这关敌人虚象较多，但实像生物为多高智能生物。

关底：厉害无比的人造无形体生物。

特点：可以变成各种人造生物（均为各关关底）。且按生物进化顺序，来回的变。

武器：变成什么生物就有什么武器。

杀了它救出了生物博士，得知W 星球罪恶行动，决定摧毁W星球，为人类除害。



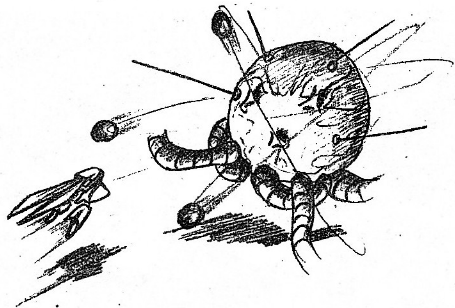
（七） 时空隧道桥

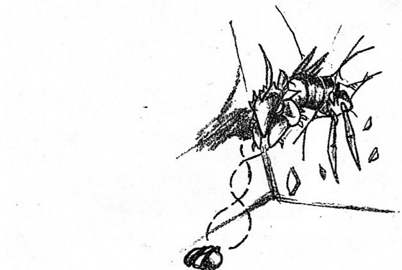
要想到达W 星球，必须通过四维时空隧道桥，那里有四维时空门，必须进入正确的门方可到达，但注意门是不停运动的，很难进入，且敌人均为W 星球的战斗飞船，十分厉害。此关不太长，无关底，为过渡关。

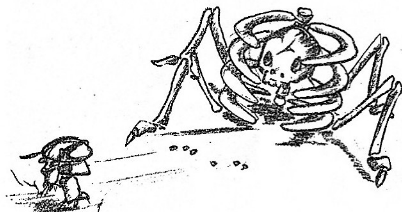
（八）外星三大基地

外星球三大基地介绍：

1、W星球空间与地球正好相







反。

2、此星球的水为悬浮水球，形状为球形或凹凸面形，球形水球不能撞上，凹凸面的凹面可进入，保护战机一次，凸面排斥，但不会撞毁。

3、N 星球上战机速度变慢，必须找到超重力发动机才能恢复原速。

4、城市是吸在山壁上的，不一定为直上直下，也可吸在侧壁上。

5、在水晶通道不要打中水晶，否则水晶碎片堵住通道，给前进造成困难。

6、敌巨型舰可以进入，即当巨型舰被攻击到一定程度，如打到其不反击时，在一入口进入，进入后此巨型舰由游戏者驾驶，且可发射子弹，直到被毁。

7、山壁内有磁石，可吸引战机撞毁。

游戏新型战机介绍：

外星两种奇特战斗飞船

特点：速度快、转弯慢，纵向体积小，有尾焰。

武器：光环式激光波。

保险：把机翼打开后旋转飞行，形成旋风，名为旋风式。

第二种：

特点：升降快，有尾焰，中部圆处旋转向三个方向发射武器。

武器：三向激光弹。

保险：定时式，开视窗，出现时间表，定位时间，使敌人定住，逐一催毁。

三大基地关底：

①外星战斗飞船合体。

A：由九个外星战斗飞船，可以组合成一个战斗飞船，放扇面光柱。

B：九个小飞船旋转并四处游动。

C：在旋转时发射激光小弹。

②W星球怪兽。

加注：开始封在冰晶中，堵在出口处，用弹把冰晶打化，放出怪兽。

A：弱点是头，两边胸骨连接起来保护骷髅头不被击中。

B：头后面可喷出小碎骨块。

C：眼睛发激光火焰。

D：嘴可以吐子弹。

③小关关底：外星异形生物体。

A：通道前一面墙，裂开出一生物头部，吐火，子弹，又缩入。

B：从左右上下前各向都可钻出，转几圈。

C：弱点是头，打破别处分裂成两段变成两个生物体。

通过了三大基地便可进行最后的战斗。开一视窗，相互叮嘱、祝福。通过迷宫一样的基地太空舰，便可见到W 星球总头目。

（九） 总基地

总关底：W星球智慧生物

A：象脑一样，看见内部有血液流动，它由六个信息管和一个脑组成。

B：可以发射大球，即子母弹、意念波、激光。

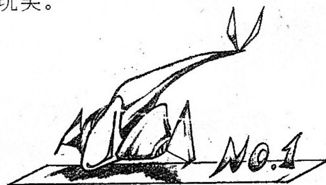
C：打断一个信息管后可以喷出血滴，血滴贴在战机上减少能量。

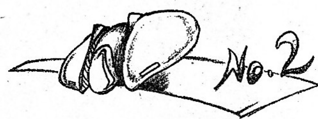
D：三个质子在脑外无规则运动，反弹子弹。

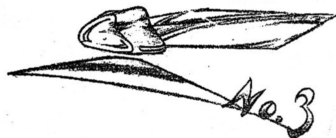
E：打断六个信息管后便露出三个弱点，打破一个弱点便使脑喷出血滴，并有一个质子停止运动。

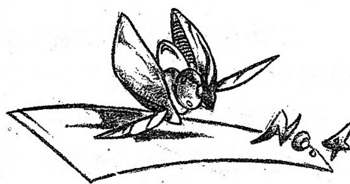
F：三个弱点打毁后，喷出所有血滴，死掉了。

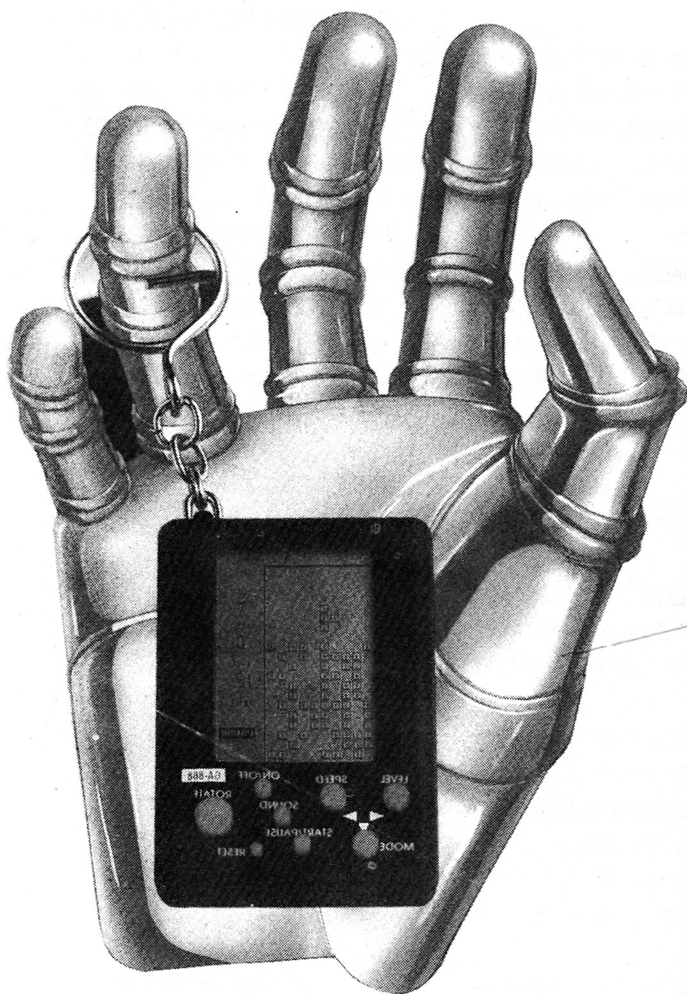
进入后舰，毁掉W 星球动力源，离开W 星球，到四维空间桥，返回地球。开一视窗：彼此玩笑。











死亡游戏（下）

●道格·霍尼格 著

●丁建民译

上集说到电玩迷比利·桑普森在一个特殊的PC游戏中战胜了PC中的对手杰弗里·海波特。第二天发现一个同名的小伙子死了，而且与游戏中的情景有许多相合之处，桑普森十分烦恼，百思不得其解，于是又启动了那个死亡游戏的新磁盘。

"欢迎您归来，桑普森先生，您想接着玩神奇死亡游戏吗？"

他按了一下"回车键"。

熟悉的等级单又出现了。比利已经了解了规则，不过他还是试按了"5"、"3"、"4"、"1"。这些尝试都不通，他并不感到意外，这说明规则没变。于是他输入了"2"。

"多重死亡。您的对手是：

"罗伯特·阿切尔，贝琳达·阿切尔，萨莉·阿切尔，库琪·阿切尔。请挑选四件武器。"

这回显示的武器单全然不同。比利仔细研究着这个单子，想找出一个组合模式。上次他随意挑选武器就赢了，这次他已进入较高的等级，要获胜看来不容易。他需要的不仅是把握时机，恰当的武器也至关重要。

他挑选了武器。

"对手隐蔽在堡垒里准备毒气。毒气制成后将势不可当。您还有15分钟时间。您的反应："

这次该由他先采取行动。他考虑了10分钟，然后他确认对手会判断他在组织一次佯攻，因而他首先组织最有效的射击。

"火箭。"

"对手未能及时升起保护闸。堡垒起火。喷水灭火器起动。您的反应："

"马。"

"对手的石弓攻击无效。毒气在火熄灭前爆炸。堡垒被毁。您的反应。"

结果就该如此。毒气爆炸，而他处于安全地带，战斗该结束了。还有什么不对？

当然还有。他立刻输入：

"盔甲。"

假定毒气不算武器，那么对手的四件武器已使用了三件，现在还有一件，

"幸存者萨莉的矛遇盔甲受挫。您的反应："

"手斧。"

"全部对手被歼。您获胜了，比利·桑普森。"

荧屏随后出现一片空白。这次比利没有再试图使它重现。他上了床，可是整夜翻来覆去，被恶梦搅得无法安睡。

……

第三个磁盘是星期六到的。比利已把自己关在房间里整整两天了，他害怕这个磁盘的到来。两天前他听说了阿切尔家的事之后就病倒了。阿切尔一家——罗伯特、贝琳达夫妇和他们的两个女儿——就在比利玩第二级游戏的那天晚上，全部遇难。阿切尔家的总煤气管破裂了，漏气聚集起来，被炉子上未熄灭的小火引燃爆炸，三个人当即烧死。第四个是小女儿萨莉，她的卧室离爆炸处最远，在火烧到二楼她房间之前，她从窗口往下跳，在着地时头撞在一块石头上，颅脑破碎而死。

晚上7时，父亲走进比利的房间。

"儿子，"他说，"我知道你身体不好。不过，我和你妈妈想离开几个小时，今晚在海街的大卫家有个鸡尾酒会，从业务考虑，我们最好能去。你看你一个人在家行不行？"

"没问题，爸爸。"

说实话，父母出门并不使比利感到沮丧。他没法对他们解释这几天发生的事。不然他们就会即刻打电话到校医院，请精神病科主任给他看病了。尽管他感到恐惧，可他也知道，自己一定会做第三级游戏的，而这个游戏，最好是单独做。

"我们又见面了，桑普森先生，"荧屏说。"你肯定还想继续玩神奇死亡游戏吗？"

比利犹豫了一下，不过只一瞬间他就坚决地按了"回车"键。然后输入了"3"，这回游戏机没有停顿。

"人际死亡。您在保护威廉·桑普森先生和太太。请选择两件武器。"

哎哟，老天，他们已改变规则来对付他了。在所列的24件武器中，他只能挑选两件。

时间是否真在流逝？时钟是否还在走？他研究着武器单，头脑中无数条转瞬即逝的演绎逻辑回路将他搅得六神无主。

然后他终于明白过来了。事情很简单。这次他有个非常有利的条件。他知道他的父母此刻在何处。既然如此，就不会太复杂。不是吗？汽车失事，开胃点心放毒而已，难道会是上帝的旨意？不行，他得坚持原来的结论。他挑选了武器。

"一伙街头流氓身揣小刀上前和被保护人搭话。您的反应："

雕虫小技。这组游戏已经是连续两次迫使他首先出击了。好在他已料到这一着，正如他对威胁的本质也了如指掌。他所需要的其实只是一件武器，于是他毫不犹豫地按了：

"白纸黑字。"

"街头流氓被警察巡逻车驱散。您赢了，比利·桑普森。"

信号消失。

比利将磁盘扔进垃圾篓。由于身体不适，他已精疲力尽。

半小时以后，他不得不耐着性子听他父母喋喋不休地讲述他们在街上经历的那可怕的一幕。他瞪大眼睛装出很有兴趣的样子，为他们的安然无恙感到极大的欣慰。这天晚上，他睡得像头死猪。

第四个磁盘随次日的邮件到达了。比利毫不意外。他狼吞虎咽地吃了晚饭，甚至也吃了些色拉，随后匆匆进了房间。

"我们这位电脑天才

儿子，”父亲不无讥讽地对母亲说，“没有时间陪我们这些凡夫俗子了。”

“桑普森先生，你要我也参加神奇死亡游戏吗？”

他按了“回车”键，然后花了很长时间来研究游戏等级单。第四级是“创造者死亡。”这是什么意思？创造者，是指创造世界的上帝吗？这不可能，是游戏的创造者？对了，一定是他。刚刚指令不是说，“您要我也参加……”

结局会怎样？他自己的生命是不会有危险的。个人死亡是在第五级，如果创造者失败，会不会是游戏的终止呢？

比利想按“退出”键，可这也许意味着他将永远不能再玩这组游戏了。无论如何他也不愿到此为止。于是他按了“4”。

“创造者死亡。请选择六件武器。”

指令仅此而已。至于谁和谁为什么对抗都没有任何说明。武器单所列的项目没有减少，但是，六件武器意味着可能出现非常复杂的行动序列。比列非常小心地进行了挑选，希望按自己的意图将对手诱入歧途。



选择完毕，游戏机打出：“您的反应”。不错。这倒也合情合理。如果创造者确实是为其生存而战，他就该有能力为自己创造尽可能多的机会。因此它将首先采取行动，但同时又要求比利在对此项行动一无所知的情况下作出反应。

比利对此进行了分析。在前两级游戏中，他的第一步行动都采用了最有效的射击。据此对手也许会认为这次他也将这样做。不过它也许又会推测他已明白这一点，并因此会把最好的武器保存起来以留后用。最后，就这个等级的复杂性而言，它可能也不得不考虑到比利再次往回缩，采用老办法先发制人，不顾一切发起猛攻的可能性。这样他就得立刻部署最重要的防御手段。根据这个分析，比利调动了一件次要武器：

“空袭。”

“飞机被热导导弹击毁。您的反应：”

他错了。对手对他的第一步行动作了准确无误的判断，采取的对策恰如其分。现在它有可能会发动攻击，因为它会认为比利也许估计不到如此富有逻辑性的一步。

“地雷。”

“攻击坦克在雷区被毁。您的反应：”

一比一，关键的时刻到了。反攻的时刻到了。他一下子明白过来，没有任何疑虑。他明白对手正准备发起第二次行动。因而他没有用“不可毁灭的防护甲”，而按了“千万吨级热核装置”。

“磁散射不足以抵御热核弹。指挥部被摧毁。桑普森先生，您赢了。谢谢您玩这个游戏。再见，祝您走运。”

荧屏再次出现空白。

……

报道刊登在当天晚报的头版。强烈地震袭击了阿拉斯加的克奈半岛。荷马遭受的破坏最严重，大片地区沦为废墟。报道没有说明死亡人数和财产受损程度。

比利大为震惊。他毫不怀疑，死难者中有那位创造者，他玩那场游戏的目的的确是为了保存自己的生命。

然而，更令人吃惊的是，第五个磁盘竟然也随下午的邮件寄到了。这可出乎比利的意料之外。他曾想，既然创造者已在游戏的第四级消失，就不会再有第五级游戏了。

现在他两眼盯着游戏等级单，这次它是没有经过开场白就直接出现的。单子只包括两项选择：

“5”或者“退出”。

“个人死亡”，他的死亡？还是别的什么人的死亡？如果他获胜，会有什么褒奖吗？一定会有。风险太大了，什么东西值得他冒生命危险呢？对未来事件永恒的预见能力？荧屏没有给他任何回答。

他的手指悬在键盘上方。生还是死？生与死？谁的生，谁的死？他的手指落到“5”键上。

指令出现了。

“一种无药可治的瘟疫威胁着地球上整个人类的生命。不可能有任何治疗良方。”指令消失。“‘A’和‘B’两者之一能抵消这次威胁并成功结束这场游戏。”指令又消失。“请输入‘A’或‘B’以结束游戏。您的反应：”

祸福机会均等，没有任何线索。

比利·桑普森开始狂叫起来。他一遍又一遍不停地狂叫着，一边叫，一边死死地盯着荧屏的指令。

父亲急速冲进了房间，双手抓住比利的双肩，摇晃着他。

“孩子，”他说，“出了什么事？”

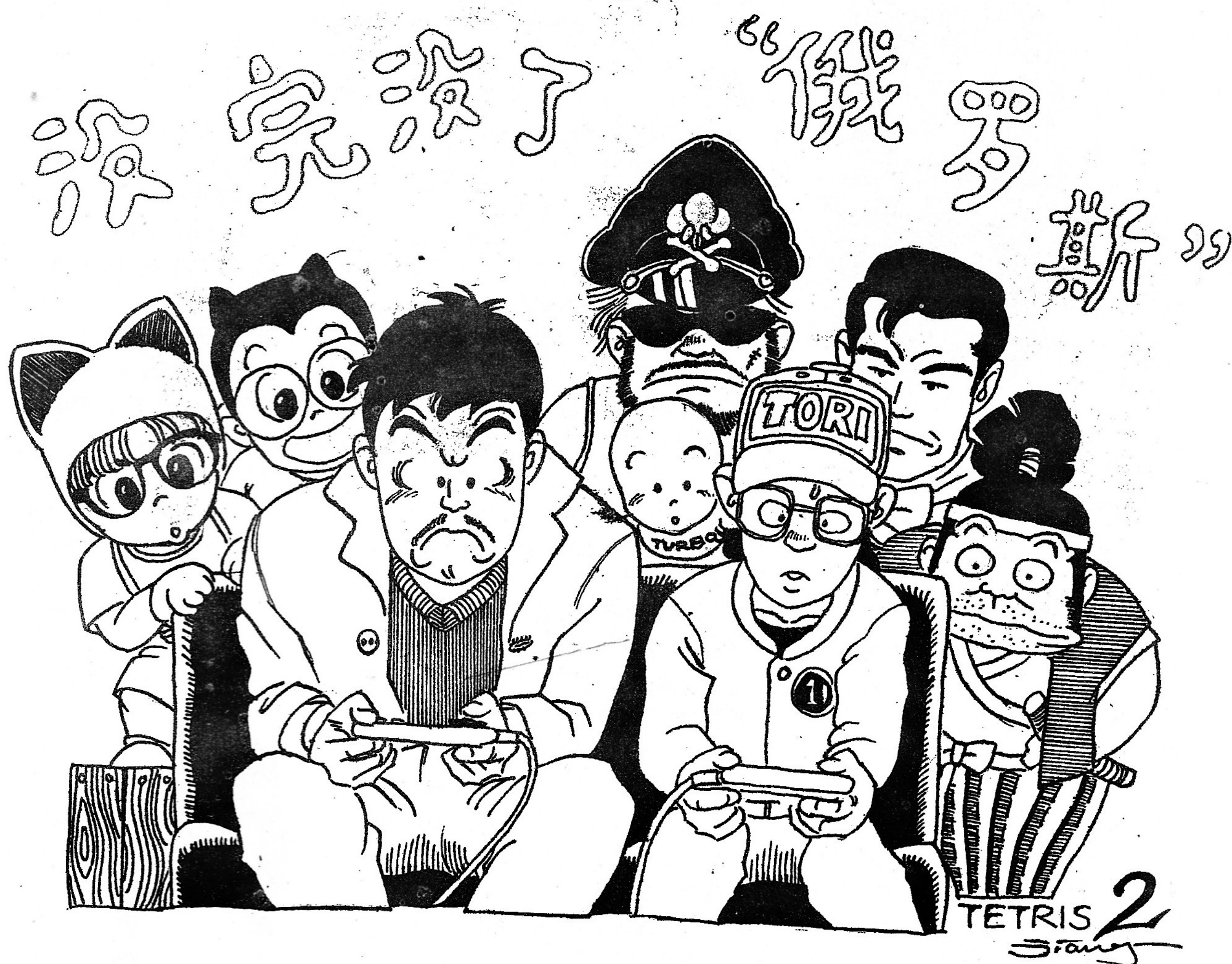
比利仍然狂叫不止。

父亲看了看游戏机的荧光屏。

“呵，上帝保佑！”说着，他按下了“A”键。

在那个由外国势力占据的岛国格林纳达的圣·乔治城，卡林纳治地区的一个孩子，一个7岁的小女孩突然得了惊厥症。

我亲爱的读者，对于这个小说你有什么看法，做为闯关族的一员，你喜欢这种死亡游戏吗？做为一个关心人类未来的人，你认为小说中威胁人类生命的瘟疫是有所指吗？　　韩　友



曾几何时，号称“电子魔方”的俄罗斯方块风靡了大街小巷，车上，路边，公园里……随处可见手持各色各样袖珍游戏机的，他们中有翩翩少年，有豆寇淑女，有西装革履的上班族，更有须发皆白的垂垂老者，无一不沉醉在“嘟嘟嘟”的消行声中。他们时而为自己巧妙的一着化险为夷而欣快自豪，时而因一着不慎功亏一篑而懊悔痛惜。旁观者见此大惑不解，莫名其妙，但只要一上手，就津津有味，乐此不疲，不知不觉，由旁观者清一下变成当局者迷了。

俄罗斯方块自 1987 年发行以来，1988年被评为十大畅销游戏卡的榜首节目，连续几年，荣登排行榜达10多次。1991年又开发出了新的一代“俄罗斯方块＋ 爆炸方块”。1992年，被移植到超级任天堂上。现在，它已成了游戏机销售必备的附机赠送节目。我国小霸王家用游戏机曾用它举办过二次万元巨奖大赛。由于它男女老少咸宜，早已成了人们心目中益智游戏的经典之作。

俄罗斯方块的玩法有很多种。经典的俄罗斯方块一问世，就产生了许多派生品种。在掌上机上，它的基本图形由七种增至许多种，甚至还出现了一种渗透块，能渗透到空隙中。在PC机上，出现了许多宝物，如从上方掉下一把枪，向下任意加块或减块。在“俄罗斯方块＋爆炸方块”中，新设了一种双人对抗，一方每消一行，就从另一方底顶出一行缺行，双方此消彼长，直到某方到顶失败。这种对抗适应面较宽，两人水平不管差别多大都可以比，你水平高，可让对方高度（最高10行），让对方速度（最快29速）。如果你玩过俄罗斯方块，初次接触这种比赛会感到原初的策略技巧有点不适。比赛设三局两胜制。赢了，是技高一筹；输了，是马失前蹄， 或“天亡我也，非战之故”，不服，重来！这种比赛，比技巧，更比毅力，赛前都信心十足，但



战局并不那么如意，尤其二人都在高空，债台高筑，命若悬丝，稍有闪失，便会块满全屏”，——那是多么扣人心弦的一刻，那困惑，那遗憾，那得意，那懊恼，个中三味，不玩不知！爆炸方块则别有一番风味。方块中的大小炸弹一旦爆炸，炸去周围的方块，引爆周围的炸弹，炸剩的方块自由下落，填补下行的空缺，从而产生多米诺骨牌效应，好不惬意！

俄罗斯方块有如此魅力，决不是偶然的，它包含了许多吸引人的因素。首先，它满足了人的一种基本的建筑欲望。人天生一种本能倾向，总爱整合零碎残缺的东西，小孩爱搭积木，成人爱组装机械。俄罗斯方块正好满足了人的这种完形需要，因而趣味十足。其次，简易明了。只要你看人玩一次，就什么都明白了，它不需要特别的知识，也不需要太多的记忆。成人能玩，小孩能玩，文盲也能玩。规则简明并不等同简陋，相反，俄罗斯方块是一个很有深度的益智游戏，它反映你的空间知觉，瞬间判断和反应速度。和象棋相比，它不要过多的思考，要动一点脑筋，形象直观，再配上俄罗斯轻音乐，给人以轻松愉快之感。第三，节奏紧凑连贯。俄罗斯方块一块紧接一块，整好一行，消一行，玩者不停地有事做，又不断地看到结果，仿佛行云流水，闲适之中又比较紧凑连贯。第四，变化丰富繁多，不同的人有不同的玩法，同一个人每一次玩都不一样，同一行有不同的消法，可一行一行地消，也可积攒几行一块儿消。同一块有不同的放法，可平摆，也可竖放，没有二局是一样的，每一局都相对新，都能玩出新意，玩得越多，经验越丰富。不仅如此，它还允许你犯错误，错了不要紧，你还可以把握后来的机会消除其不良影响，说不定，人算不如天算，歪打正着，给你一个意外的惊喜。每当你黑云压城，山穷水尽，或天赐良机，或妙手一着，让你绝处逢生，柳暗花明，于是，你获得了一种高度紧张后的轻松快感。确实耐人寻味。第五，富有挑战性，使你爱不释手，持久不厌的是你不断地受到挑战。游戏的挑战性直接取决于难度。难度过大，你会频受挫折，丧失斗志；难度过小，你又腻味了，打不起精神。俄罗斯方块妙就妙在随你着你的水平的提高，难度也跟着水涨船高，使你保持适度的紧张。每过一级水平，你会获得一种小小的成就感，决心更上一层楼；失败了过不去，你会觉得不是水平不够，而是一个小失误，于是，满怀信心地再来一次，这是你向自己挑战！许多优秀的游戏，如魂斗罗，一旦打通，就不再想念了，但俄罗斯方块是永无止境的，大有嚼头！

俄罗斯方块开启了一代游戏模式，对益智游戏影响深远。后来许多游戏如玛莉医生，魔法宝石，射击方块，骰子俄罗斯方块，智慧方块，水管等都多多少少借鉴了它的规则，但又都远不如它好玩。可以说，在益智游戏中，俄罗斯方块前无古人，后无来者！

程　程



哈罗！暴力游戏

黄昌星



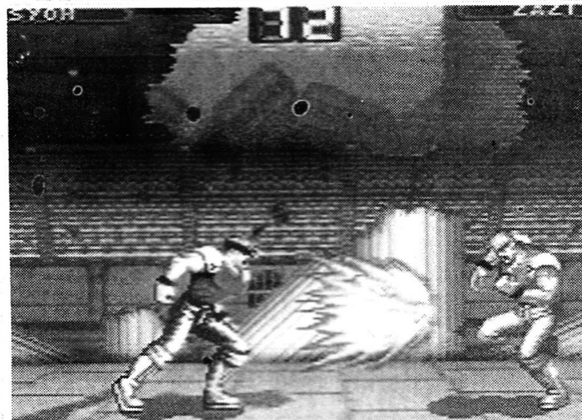
近几年来，游戏的一个最新发展趋势就是血腥暴力化。暴力游戏和普通打斗、枪战游戏的区别在于它用大量的血腥暴力场面来烘托游戏气氛，给人带来极大的刺激与震撼。

论起暴力游戏的代表作，当数日本CAPCOM公司九〇年在街机上推出的新派对打游戏《街霸2》。游戏中各路高手动辄将对手打得血流满面，口吐白沫，眼冒金星，败方必定一声惨呼瘫倒在地。高手们除去基本的拳打、脚踢、必杀技外，为取胜什么捏鼻子、咬人、掌嘴、膝撞、倒种等阴招均可用上，令游戏者大受感官刺激，难怪它使无数玩家为之倾倒，刮起了电玩界的“快打旋风”。该游戏移植于超级任天堂后，马上成为超任的王牌游戏，并使超任游戏机销量猛增，价格暴涨，甚至出现供不应求的局面。

今年CAPCOM新推出的《三国志》又一次掀起暴力游戏高潮。在游戏中，关羽跃马扬刀杀得敌人血肉横飞，四下人头滚动，赵云一招“升龙剑”拦腰将敌劈成两半。张飞最为凶残，扑上敌身张嘴就啃，甚至活生生将人“两手分尸”，真是惨不忍睹。不过英雄们若是栽了也好受不了，混身是箭象刺猬一样被捆着跪于敌人帐前。

游戏机大量进入家庭一度给街机带来沉重打击，而暴力游戏的出现无疑是给越来越不景气的街机注入了新鲜血液。目前，暴力游戏已成为街机游戏的支柱，倘若离开了它，街机或许该进古董店了。

游戏向暴力血腥化发展是必然的，表现暴 力、血腥的电影从出现至今一直倍受人们青睐，游戏发展到今天，技术上的突飞猛进也使逼真、刺激的暴力血腥场面得以实现，游戏厂家纷纷致力于暴力游戏的研制，如此看来暴力游戏有长盛不衰之势。



有不少人对暴力游戏极为反感，认为它象暴力电影一样会腐蚀、毒害青少年，我倒不这么认为。如果说暴力电影让青少年感到跃跃欲试，那么暴力游戏则让他们得到充分发泄的机会。你可以在游戏中尽情打斗、撞车、杀人，一会儿你是手持重型死光炮的未来战士，瞬间你又可以成为双截拳高手RYU，只见他气功球连绵不断，升龙拳令人胆寒，你就是躲进深山老林苦练二十载也没他厉害，玩过游戏后你顿有一种满足与解脱的感觉，心里的烦恼、怨气一扫而光，走在街上，看人顺眼多了，也不会去招谁惹谁了。一不小心遇上一位比你更蛮横的主儿，脸上陪着假笑，脑子里早把对方想成游戏中的对手将之打的不成人样了。好象有些阿Q是吧，不过至少不会和对方玩命了。日本一家杂志做过一项游戏对青少年影响的调查，结果发现喜欢玩暴力游戏的青少年打架、闹事和犯罪的几率明显比其他人少得多。这样看来，暴力游戏倒是有益啰。

当然暴力游戏也有一个极大的弊端，就是它太吸引青少年了，许多人迷上它后为之投入了大量金钱和时间，甚至荒废了学业和事业。

哈罗！暴力游戏。

任天堂秘诀：

《踢王》无限加血：按上和开始，然后再按开始键。

《黄金传说完结篇》无敌秘码：

しししししししわわぜぜがががががががががが
がががががががわわわわわ

《高桥名人Ⅱ》：在打砖块时应拿的字符

第一关BUGHONEY

第二关TAKAHASJ

第三关BYHUDSON

（北京东城职工学校　张颉）

《快打2010》

选关：游戏中随时可按副手柄的左键跳到下一关，按右键回到前一关。

无敌：游戏中按住副手柄的单发A。

（广东茂名、戴建辉）

问

在《吞食天地》中，到了最后攻打曹操时，有一个螺旋形的山洞里可以找到一永远吃不完的加血药丸，可是我每次玩吃几次就没有了，请问怎样才能保留这颗永远吃不完的药丸？（北京41中　刘永昌）

答

在《吞食天地》中，并没有永远吃不完的药丸，你所说的药丸是金仙石，银仙石等，只能反复用几次，具体见本辑《吞食天地Ⅱ》攻略详解的道具一节。

世嘉秘诀：

《雷鸟Ⅲ》：在标题画时，按住A键再按开始方可进入选择画面。

《出击飞龙》：在魔王出现时按A、C、B、A方可有三次接关机会。

（北京东城职工学校　张颉）

《魔幻弹珠台》（MD）

选难度、音乐：在标题画面中同时按A、B、C和STBART键。

（广东　茂名　戴建辉）

自本期起，秘技室由本集中营第一高手阿龙主持，我笑书生甘拜下风，自此脱袍让位。

世嘉游戏秘技



《索尼克2代》(SONIC THE HEDGEHOG 2)选超级OPTION：在标题画面上进入OPTION，在SOUND TEST项上用B钮选听音乐19，65，9，17四首，返回标题画面后，按住A再按START键便可进入超级OPTION画面。在超级OPTION中可任意选关。

变成超级索尼克：首先要进入超级OPTION，然后在SOUND TEST项上选听音乐4，1，2，6，任选一关进入游戏，只要吃到50个RING，就会变成超级索尼克，会具有超级能力，但需不断收集RING，一但RING没有了，就会还原。

EDIT画面：在超级OPTION中顺序选听1，9，9，2，1，1，2，4，再任选一关按住A钮和START进入游戏。在游戏中按B钮SONIC会变成RING，按A可以变成别的宝物，用C钮可将它们随意放在画面中，十分有趣。用此法可达到有无限RING和永远不死的效果，试试看你行吗？

《电忍ALESTE》

看到特殊画面：首先要把游戏打穿，然后进入OPTION，这时OPTION中便会多了一项OMAKE，此项中有00～06的7种画面，用方向键选择好。按B键则可看到特殊画面。

《格斗四人组》(BARE KNUCKLE Ⅱ)

超级OPTION：在标题画面中按住2号手柄的A和B，进入OPTION，这时就是超级OPTION了。在超级OPTION中可自由选关，命数可调至9条，在LEVEL中还多了VERY EASY和MANIA两个级别，其中MANIA非常难，若要单人不续关打穿可真不简单。

（阿龙　辑）

求贤

1. 请问SEGA"FZ战机"武器装备一栏如何使用，有什么战斗技巧？**上海宣化路**72-6-401**室**

2. 我有一盘SEGA单卡"LAST BATTLE"进入第三大关后就一筹莫展，再也无力向前冲了，恳请哪位高手指点迷津。

上海长安路979弄20号1620室　黄晓明

二手货·市·场·

本市场自上集开张，生意极好!

凡有心出让、转售、交换、求购各类家用游戏机及配件，各种游戏卡、游戏磁盘的玩友，均可在本专辑上刊登消息。本市场诚心为玩友服务，不收取任何费用。只是所有来稿必须填写在本面的表格内，以便我们整理归档。如空格不足，可另行复制。同时，为了保障读者的利益，有所凭证，有烦各位玩友在来稿的同时附上本人身份证的复印件。来稿请寄：(1000881)北京海淀白石桥路48号“Game集中营”编辑部。

二手货市场

邱晓龙　100039　北京海淀区北太平路17号6楼 TEL:6882184

转让:名流SEGA一台(配两个手柄)

滕红伟:100036北京海淀区八里庄玲珑二巷北3号

求购:任天堂《圣火烈传》

交换:本人有《忍者武雷传》(SEGA)

周　俊　200040上海闵行区华江新村22号303室

求购:SEGA《空牙》,《四天明王》

转售:《战斧 Ⅱ》,《魔王连狮子》,《西洋封神榜》,《兽王记》

交换:现有SEGA《铁人格斗》,《V型战斗机》

刘　晖:100016　北京朝阳区芳园里31楼2单元

求购:世嘉游戏机一台

转售和交换:现有王中王888游戏机一台,《七龙珠Ⅲ或Ⅳ》《飞龙拳Ⅲ或Ⅳ》《玛莉五代》

伏亦君　200062上海普陀区曹杨六村163－60号

交换:现有三合一《忍者龟Ⅰ》《双截龙Ⅲ》《小魔女皮皮》，四合一《双截龙Ⅱ》《上海教父》《圣斗士星矢》《鸟人战斗队》

汪　寅　100088　北京新街口外大街甲8号23－3－12　TEL:2016633－843

求购：任天堂《水浒传》《英雄列传》《吞食天地Ⅰ》《女神转生》

转售:《三国志Ⅱ－霸王的大陆》,九成新,带电池,价格可面议。

交换:现有《魔法门》《侠客英雄传》《大战略》《大时代故事》《三国演义》

秦　明　201800上海嘉定区温舍路41－302室

求购:《光明与黑暗 Ⅰ或Ⅱ》《浪漫创世纪》《蝙蝠侠 Ⅱ或Ⅰ》《超音鼠Ⅰ》

转售或交换：现有《妖子》《孔雀王三代》《战斧Ⅲ》《忍者Ⅲ》《魔种二合一》《兽王记》《格斗三人组》《异形风暴》《异形三代》《三国志列传》《麻将 二合一》《圣骑士战记》

蒋国钧　200081　上海山阴路165弄1号

求购:SEGA立体游戏机一台,要求价格便宜,质量保证无损;价格可写信联系

黄仕伟　536000　广西北海市蓄电池厂品质部

求购:NBA美国职业蓝球赛(SEGA)

转售：SEGA单卡《超级忍者》《超级摩托车大奖赛》。

朱　均　200071　上海闸北区宝通路172－211室

求购:《踢王》、《赌神》

二手货市场	姓　名		电　话	
	地　址			
	联系时间		身份证号	
求购	求购			
转售	转售			
交换	交换			

特别通辑令

《Game 集中营》第一期和本期都用较大篇幅鼓吹当今电子游戏的主流RPG。《集中营》编辑部各位同仁原来都属于动作射击派，但玩久生厌，最近相继反叛成RPG。且归顺之心愈玩愈坚。几位闯关族来信说，他们连日文字母都不认识，居然把日文版《七龙珠》、《吞食天地》和《勇者斗恶龙》打穿，真使我们佩服得五体投地。不过愚公移山到底不是人人可为。《赌神》全中文版将于94年春节发卖并按国际惯例配有彩色卡合、卡托，确为电子游戏业划时代的创举。《赌神》十五次打入日本电子游戏销售排行榜，为 RPG 骰子游戏的鼻祖，好玩看得见，为满足诸位闯关族欣赏中国第一部全中文游戏卡，本部特提供邮购直销。

欲购者请通过邮局汇款至**北京海淀区白石桥路**48 **号**《Game **集中营》编辑部，邮编**100081，**每盘**180**元（免费邮寄）。购三盘以上每盘**165**元**（注：该价格如高于当时北京市场平均价格，多余款项如数退回）。

本《集中营》最重信誉，既对得起寄与厚望的广大闯关族，也对得起我们自己的良心。

（又：全中文版RPG第二代《吞食天地——三国外传》即将推出，请随时注意）

读者调查

如果你能坚持填表，你会意外地收到一份小礼物

1. 您最喜欢的栏目——
2. 您最不喜欢的栏目——
3. 你最喜欢的文章——
4. 您最不喜欢的文章 ——
5. 您是否喜欢现在介绍节目的方式——
6. 您最希望看到哪些内容（攻关秘诀，点评节目，评卡，游戏设计者介绍等）——
7. 您有什么建议——

如您有兴趣，可将目录面号复印剪下，用●涂在您喜欢的文章上，最多可有5个，用○涂在您不喜欢的文章上，最多也用5个，OK?

a. 你什么时候开始成为电玩迷

b. 你的机子是什么型号

c. 你玩的卡都是怎么来的（买的、借的、换的）

d. 你自己有多少盒卡

e. 你爱喜欢玩的是哪个节目，哪几盘卡

f. 你现在正在玩的节目是什么

g. 你每周玩多长时间

h. 你的朋友中有多少也是玩家

i. 你的学习成绩怎么样

j. 你的父母、老师对你玩电子游戏有什么限制

k. 你是否有自制力

您的姓名—— **性别**—— **年龄**—— **年级**—— **何种工作**—— **通迅方式**——

回音壁

北京新街口外大街甲八号江寅，广州市环西路中原里12号海问《GAME集中营》属于何种刊物，如何订阅?

目前《GAME 集中营》是以书代刊，如杂志刊号能审批下来，1994 年为 双 月 刊，1995年如条件成熟，变为月刊，在此以前，以书的形式在全国各地书店及书摊发售，请玩友们多加注意，必要时，编辑部办理邮购业务。

广东廉江农垦第一水泥分场陈小波问：二手货市场到底属于什么性质？如何办理?

二手货市场为玩友们免费提供求购、转售、交换游戏机、游戏卡等方面的信息交流服务，《GAME 集中营》编辑部不介入任何交易，玩友们可根据二手货市场信息，相互联系交易。

来信摘登

我是一名“发烧友”，很高兴能见到我国第一份游戏刊物，你们的刊物向我们介绍了许多节目，并反映了我们游戏迷的心声，希望这份杂志长期不断地办下去，我相信，它一定会得到全国发烧友的支持的!

上海新城中学高三（2）班　求简

我从初二开始杀入“电子江湖”，多年来闯荡四方，过关斩将，一直希望有一本专门介绍游戏的书刊，一见贵刊，真有相见恨晚之意，祝贵刊越办越好，成 为闯关族永远的朋友。

北京三十一中高三（2）班　杨卫

《Game集中营》编辑部的叔叔阿姨们你们好：

我是一个十七岁的中学生，自从我在一个不起眼的小书店里发现了这本书之后，真是爱不释手，我也是一个游戏 机迷，也可谓是闯关族中的一员，每次手指打累了之后，拿起这本书看看，也别 具一番风味，有些人觉得游戏机对眼睛不利，学习不好，但是我到现在两只眼睛仍是2．0，而学习成绩仍在90分以上，正象书上所说毛泽东讲过，决定战争胜利的是人而不是物。感谢编辑部阿姨、叔叔们

忠实的读者　曹伟



各位编辑部的电玩同僚们，你们好

在中国有音响发烧 友的天地 ，有追星族 的天地，却一直没有真正属于我们闯关族的天地，如今《GAME 集中营》的出版发行，真是一条该令所有闯关族 的人们为之一振的好消息。我衷心祝愿你们的杂志能越办越好，成为最流行的期刊杂志。

电玩使人视力下降，成绩下降，浪费钱财，使人隋落，是对电玩的错误理解，只要适可而止，有紧有张，电玩是一项很好的娱乐项目，其实追星族、盲目追星造成的学业下降，音响发烧友的消费水准，也是跟我们闯关族的“危害”相同的。为何我们闯关一族不能被人所接受呢！希望有一天中国的各位家长们也能承认我们闯关族。　**电玩发烧友　何朝鸣**

当您收到这封来信的时候，我已经迫切地等待着您的回音！

我真不知该如何来称呼您。我是一位电子游戏迷，自从我在我那儿的书店里发现了《GAME 集中营》这本杂志后，就十分兴奋，我很想订购这本杂志，但苦于寻问 94 年的订购费到 底为多么而到处奔波最后经朋友帮助想到了这个办法。因此，我衷心希望您能尽快给予我一个答复，以便我尽快寄出订购费。

最后，我还一个小小的问题：’94《GAME 集中营》的订购费是不是要用汇款?是不是也寄到您们这里?

谢谢您能够在百忙之中看我的信。

《GAME集中营》的忠实读者　何键

何键同学：

你好！

很高兴收到你的来信，这对我们全体编辑人员都是一种鼓励，要知道，这是我们收到的第一封来信。

不过，我们也有一点不满，为什么你不谈谈对我们专辑的看法，提一点意见，起码也该把评刊表寄来。为了表示对你的感激和不满，我们决定赠送你94年全年的《GAME集中营》。

但愿我们的举动不会引起你家长的反感。在玩游戏这方面，一定要和家长协调好关系。对于你的学习成绩，我们也是很关注的，一个人将来要在社会上立足生存，首先要对社会有用 。电玩毕竟只是一种游戏，如果因为它而荒废了学业，弄坏了身体，那是得不偿失的。如果将来有一天，一提起《GAME 集中营》的读者，人们都露出鄙夷的神色，说他们除了傻玩之外，什么都不会，我们会感到耻辱。

希望你能认真读书，认真学习，也祝你的攻关水平一周比一周好！

欢迎你来信介绍你的情况。

你的编辑朋友　田松

赠 赠 赠 赠

特大喜讯

历尽千辛万苦，百转千回，广大玩友千呼万唤的，属于大陆千百万闯关族自己的阵地终于诞生了。

各位玩友，本《集中营》至今已大功告成，自即日起，本编辑部将全力投入双月刊杂志《电子游戏软件》的编辑工作。凡《GAME集中营》的忠诚战士，望密切注意《电子游戏软件》的动向，并请来函来稿。

《电子游戏软件》将秉承《GAME集中营》的宗旨，继续为闯关族搭台垫场。

《电子游戏软件》杂志已正式创刊。

创刊号将于1994年5月于广大玩友正式见面。

本专辑自1993年10月投向闯关族之后，收到上海、广东、广西、昆明、北京等地的大量来信，对集中营的开设发表了诸多看法，寄予了诸多厚望。我们几位电玩文化的守望者非常感动，加强了把本专辑支撑下去的信心。为了表示我们的感谢，特向我们最先收到的20封来信的主人赠送1994年的全套《GAME集中营》

(200431)上海宝山区泗塘一村115号110室何键
(200200)上海市永嘉路23号　马俊
(100007)北京东四北大街87号　张颉
(200085)上海天潼路728弄41号　求简
(100031)北京南长街织女桥东河沿13号　杨卫
(200435)上海闸北区彭浦新村1051弄7号502　王孟瑞
(510120)广州市环市西路中原里12号　海
(200061)上海市普陀区宜川新村17号303室　曹玮
(100101)北京市亚运村安慧里二区9楼1602　何朝晖
(536000)广西北海市蓄电池厂　黄仕伟
(100052)北京宣武区西南园胡同13号　杨岩松
(350007)福州市金山区第9中学初三(1)　林隽
(515041)广东汕东金府旁路四座207房　陈志伟
(526200)广东省四会市四会镇新风路四巷12座11号　李业兴
(536000)广西北海市蓄电池厂　黄仕伟
(201800)上海嘉定区李园一村20号501室　徐鹰峰
(072750)河北省涿州市粉子胡同2号　刘春雨
(210037)江苏南京中央门外伍塘村96—2—506室　黄爱兵
(100026)北京经济学院928号　李波
(150011)哈尔滨南岗辽阳街15号　方东升

载着梦像旋转木马一样有奖游戏机



像过家家，搬运，玩具工厂一样的有奖游戏机。



无论什么店，什么地方，都有OFO的身影。





起重游戏机
最适合举家游玩的是



日本 街机

二个人一起在一对座席上操纵变速手推车在陡坡上追赶。

载着孩子似梦的警车。









〈电子游戏软件〉94年5月创刊

(京)新登字102号

定价:4.50元

ISBN7-80036-870-X/G·203

9 787800 368707 >

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球